N.120 Giugno CD-ROM Lire 14.900

THE GAMES machine

LA MINACCIA FANTASMA
LA LUCAS RADDOPPIA IL PRIMO EPISODIO

REQUIEM
LA SFIDA DI QUAKE ARRIVA DALL'INFERNO

HIDDEN&DANGEROUS
QUANDO COMMANDOS DIVENTA 3D

SOLUZIONI:
THIEF (II° parte) – SILVER

EXPENDABLE
ADRENALINA FIRMATA RAGE SOFTWARE

QUAKE 3 – ARENA
MISSIONE AL QUARTIER GENERALE ID SOFTWARE

ISSN 1127-1221
9 771127 122005 90120

E3 Electronic Entertainment Expo

SPECIALE
TUTTE LE NOVITÀ DI LOS ANGELES

XENIA

EXPENDABLE

X

HX HalifaX

www.halifax.it

3D ACCELERATOR CARD REQUIRED

PC CD ROM Win 95&98

intel inside pentium III

Rage Software plc

NON PER LA GLORIA

CADARIO

COMPATIBILI PC

Saitek

X8-31

- DOS, Windows™ 3.1 e Windows ® 95/98.
- 8 pulsanti di fuoco (grilletto incluso).
- Dotato di microswitch.
- Comando degli assi X e Y.
- Velocità turbo.
- Driver dedicato per Windows ® 95/98.

X8-32

- DOS, Windows™ 3.1 e Windows ® 95/98.
- 8 pulsanti di fuoco (grilletto incluso).
- Dotato di microswitch.
- Comando delle visuali con 4 posizioni.
- Comando degli assi X e Y.
- Velocità turbo.
- Driver dedicato per Windows ® 95/98.

X8-38

- DOS, Windows™ 3.1 e Windows ® 95/98.
- 4 assi, 8 pulsanti di fuoco (grilletto incluso).
- Dotato di microswitch.
- Comando delle visuali con 4 posizioni.
- Impugnatura e manetta con rivestimento in gomma.
- Calibrazione degli assi X e Y.
- Velocità turbo.
- Driver dedicato per Windows ® 95/98.

X6-34U

- Joypad USB.
- Windows ® 98.
- Periferica digitale Plug and Play.
- 8 pulsanti di fuoco.

Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari.

Saitek®
* ™& Logo Licensed to Mega World International Ltd.

Insuperabili anche nel prezzo!

Software&Co.
GAMES & ENTERTAINMENT DIVISION BY

OPENGATE®
TECNOLOGIA DISTRIBUITA

www.opengatespa.com

Via Brodolini, 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332.803.111 - Fax. 0332.429.885
Hot Line 0332.861.448

colophon

EDITORE:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31
20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Roberto Ferri — ferrixol@galactica.it

DIRETTORE ESECUTIVO:
Massimo "Max" Reynaud — lestat@digibank.it

CAPOREDATTORE:
Stefano Silvestri — ssxol@galactica.it

REDATTORI:
Marco Auletta — rullaxol@galactica.it
Alex Rossetto — alexol@galactica.it
Andrea Della Calce — maoxol@galactica.it
Mirko Marangon — tmbxol@galactica.it
Massimo Marino — maxime@webzone.it
Massimo Nichini — nkzxol@galactica.it
Massimo Svanoni — xamxol@galactica.it
Marco Re Depaolini — red@digibank.it
Mauro Bossetti — bossxol@galactica.it
Alessandro La Spada — alaspadaxol@galactica.it
Davide Solbiati — shazam@galactica.it
Davide Corrado — konradxol@galactica.it
Paolo Besser — paolone@besser.it
Stefano Lisi — duspaxol@galactica.it
Jacopo Prisco — sandman@galactica.it
Stefano Gaburri — stepanxol@galactica.it
Claudio Todeschini — ciccio@infosfera.it
Massimo Triulzi — triulzi@planet.it
Andrea Fattori — ook42@hotmail.com
Matteo Esposito — teosoft@tin.it
Raffaele Sogni, Fabio Simonetti

TGM MAIL:
Tgmmail.xol@galactica.it

SEGRETARIA DI REDAZIONE:
Roberta Zampieri

REDAZIONE:
Xenia Edizioni – Casella Postale 853 – 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 12 (6 linee r.a.) – Fax (02) 87 85 67
Videotel Mailbox: 221707460

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE:
Bellafante Design
Collaborazione Lorena Barbieri
Via Pordenone, 15 – 20132 Milano
bellafante.design@virtualia.it

FOTOLITO:
IPS S.r.l.
Via Mincio 20/1 - Milano

STAMPATORE
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE:
ME.PE. – Via G. Carcano, 32 – 20141 Milano

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ:
SpazioTre – Piazzale Archinto, 9 20159 Milano
Tel. (02) 69 00 12 55 – 69 00 12 77

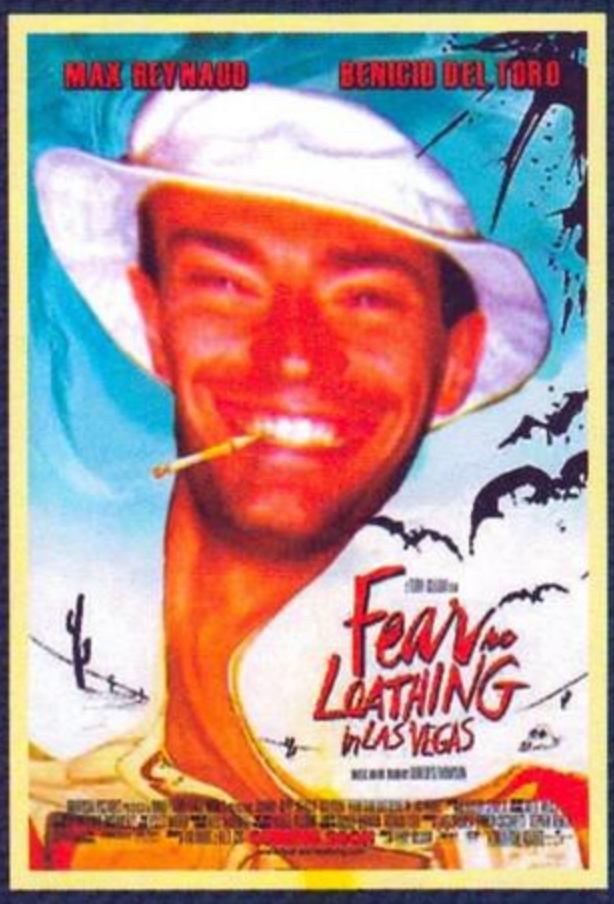
ARRETRATI E ABBONAMENTO:
Solo con versamento su c/c postale n. 19551209 intestato a
Xenia Edizioni S.r.l. – Via Dell'Annunciata, 31 – 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 11
Arretrati: il doppio del prezzo di copertina

Abbonamento a 11 numeri:
Versione su carta £ 60.000
Versione con CD-ROM £ 149.000

Registrazione NUMERO 597 DEL 19/09/1988
presso il tribunale di Milano

Editoriale

PAURA E DELIRIO A LOS ANGELES



Vista la locandina che ha saputo sfornare il genio creativo del buon Simonetti, il titolo m'è sembrato quasi doveroso... Come già anticipato il mese scorso, è stato l'appuntamento dell'E3 di Los Angeles a dominare questo numero, con uno specialone di trenta pagine che riassume tutte le novità con le quali avremo di che trastullarci nei mesi a venire.

La fiera è stata quella che un po' tutti ci attendavamo: piuttosto parca di novità vere e proprie, ha però confermato un settore in crescita, in cui spicca il fenomeno della progressiva agglomerazione del quale già da svariati anni siamo stati testimoni (vedi le recenti acquisizioni di Gremlin e Accolade da parte di Infogrames, di Access e - si vocifera - Rage da parte di Microsoft, piuttosto che quelle di Westwood, Maxis e Looking Glass da parte di Electronic Arts). Come già accennato, di giochi davvero nuovi non ne sono stati presentati poi molti, colpa anche dei tempi di sviluppo così dilatati che finiscono inevitabilmente per stravolgere le release schedule di praticamente tutte le software house del mondo. Fra i pochi titoli ad avermi davvero impressionato, segnalo il superviolento Soldier of Fortune dell'Activision (che farà davvero parlare di sé, statene certi), Quake 3 (di cui trovate uno speciale di 6 pagine in questo numero), Giants (uno dei titoli di punta del binomio di recente fusione Virgin-Interplay), Omikron (per il quale la Eidos ha ufficialmente annunciato accordo con David Bowie per la partecipazione al gioco e, soprattutto, la realizzazione della rispettiva colonna sonora – e non è una cosa da poco!), Dungeon Keeper 2, Diablo 2 e un add-on per Half Life; personalmenrte, continuo a scommettere su Tiberian Sun, nonostante riconosca come da un punto di vista tecnico risulti un po' datato. A Los Angeles si è anche visto qualcosa di Playstation 2, piu che altro dimostrazioni della potenza del nuovo hardware, ma comunque impressionanti; la Nintendo annuncia invece un accordo da un bilione di dollari con un colosso come l'IBM – per quanto su queste pagine il protagonista è il PC, non ci sono dubbi che il futuro dei videogiochi passi anche da queste due realtà...

Chiusa qui l'introduzione 'professionale', concedetemi qualche riga per salutare con rinnovato affetto i compagni di ventura che, anche questa volta, hanno creduto nella già rinomata "organizzazione di trasferta" - con tutti i pregi e i difetti che questo comporta. Con l'esclusione del solo SS, legittimamente dispensato per motivi di cuore, e del compare 'Ironside' Triulzi, relegato a bordo di una carrozella, bisogna aver del coraggio per farsi scorrazzare su e giù per Beverly Hills con un furgone in preda a ne fuorigiri, e non si può certo dire che Alex, MA, Duspa, MAO e FBS non ne abbiano avuto. Sia che si trattasse di un tuffo notturno nella piscina dello Chateau Marmont (l'albergo ganassa è sempre un must), di un goffo abbozzo di jogging matutino sulle colline di Hollywood, di una sciccosa cena alla Spago o di un tentativo riuscito a metà di infiltrazione collegiale al party della Sony, la compagnia è la cosa che più conta e, anche da questo punto di vista, la missione Xenia m'è sembrata pienamente riuscita. Lo stesso dicasi per il tradizionale dopofiera a Las Vegas, che si è confermato una tappa indimenticabile un po' per tutti... Il Megabucks, purtroppo, non l'abbiamo entrato, ma se si esclude il MAO, che comunque è andato molto meno peggio del previsto (per essere un esordiente), noi altri due giocatori del gruppo (Duspa a parte, gli altri sono tutti rigorosamente non gambler) siamo riusciti a tornare a casa con qualche dollaro in più, merito di alcune dadate davvero eccezionali e, per il resto, di un'imprevista sessione di blackjack con Dennis Rodman a bordo piscina dell'Hard Rock!

Alla prossima,

Max Reynaud

CADARIO

COMPLETAMENTE IN ITALIANO
PC & MAC CD-ROM

TOP SECRET

traitors gate™

OBIETTIVO: I GIOIELLI DELLA CORONA BRITANNICA.

Il Maggiore D.G. Anderson ha disertato, portando con sè alcuni dossier riservati. Temiamo che userà tali informazioni per rubare uno dei tesori più preziosi e famosi del mondo, protetto all'interno della Torre di Londra da un sistema di sicurezza costato milioni di sterline: i Gioielli della Corona Britannica.

Sta per partire un'operazione segreta. La tua missione, nome in codice RAVEN, è penetrare nella Torre prima del Maggiore Anderson e sostituire i gioielli a rischio con delle copie. Queste ultime sono dotate di dispositivi di individuazione che, speriamo, possano condurci da lui e dai suoi complici.

NOTA: nessuno è mai riuscito a rubare i Gioielli della Corona. L'ultimo tentativo è stato compiuto nel 1671 e si è concluso con un clamoroso fallimento. Questa sarà la missione più difficile della tua vita. Se verrai catturato o ucciso, negheremo di averti mai conosciuto.

Torre bianca

Blocco Waterloo

Obiettivo

traitors gate™

daydream SOFTWARE

Se verrai catturato o ucciso, negheremo di averti mai conosciuto.

Software&Co.
GAMES & ENTERTAINMENT DIVISION BY

OPENGATE
TECNOLOGIA DISTRIBUITA

www.opengatespa.com

Via Brodolini, 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332.803.111 - Fax. 0332.429.885
Hot Line 0332.861.448

Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari.

INDICE

INDICE

AMIGA NEWS 174
BOVABYTE 206
CMANIA CORNER 208
HARDWARE 166
MUSIC MACHINE 212
PREVIEW 84
REPLAY 171
REVIEW 107
SILVER DISK 11
SPECIALE E3 34
TALENT SCOUT 181
TECNOTGM 218
TGM MAIL 221
TGM MOVIE 216
TIPS 183
VOCI DI CORRIDOIO 20

PC

ACTUA ICE HOCKEY 2 139
BIRTH OF FEDERATION 157
EXPENDABLE 134
HIDDEN&DANGEROUS 119
LA MINACCIA FANTASMA 107
REDLINE 162
REQUIEM 124
STARSIEGE 129
WILD METAL COUNTRY 149
X-WING ALLIANCE 114

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno il 90%, il Top Score per quelli invece che arrivano al 95%, o lo superano.

PRESENTAZIONE: si riferisce non solo alla presentazione su video, ma anche alle componenti cartacee del gioco, quali confezione e manuale.
GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).
SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.
GIOCABILITA': sintetizza l'effettivo livello di gradimento riscontrato durante la recensione.
LONGEVITA': rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco rensito.

5/5 Indica un giudizio entusiastico

4/5 Indica un giudizio molto convincente

3/5 Indica un giudizio discreto

2/5 Indica un giudizio nel complesso soddisfacente

1/5 Indica un giudizio non soddisfacente

Questa è la pagella riassuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale.

Preparati ad immergerti nell'epica avventura de *"La minaccia fantasma"*.
Nelle vesti del protagonista visiterai i meravigliosi luoghi in cui è ambientato l' "Episodio I".
Qui sarai chiamato a svolgere un ruolo decisivo nelle azioni più emozionanti.
Sei pronto a dare tutto? O preferisci essere un mezzo-Jedi?

PC CD

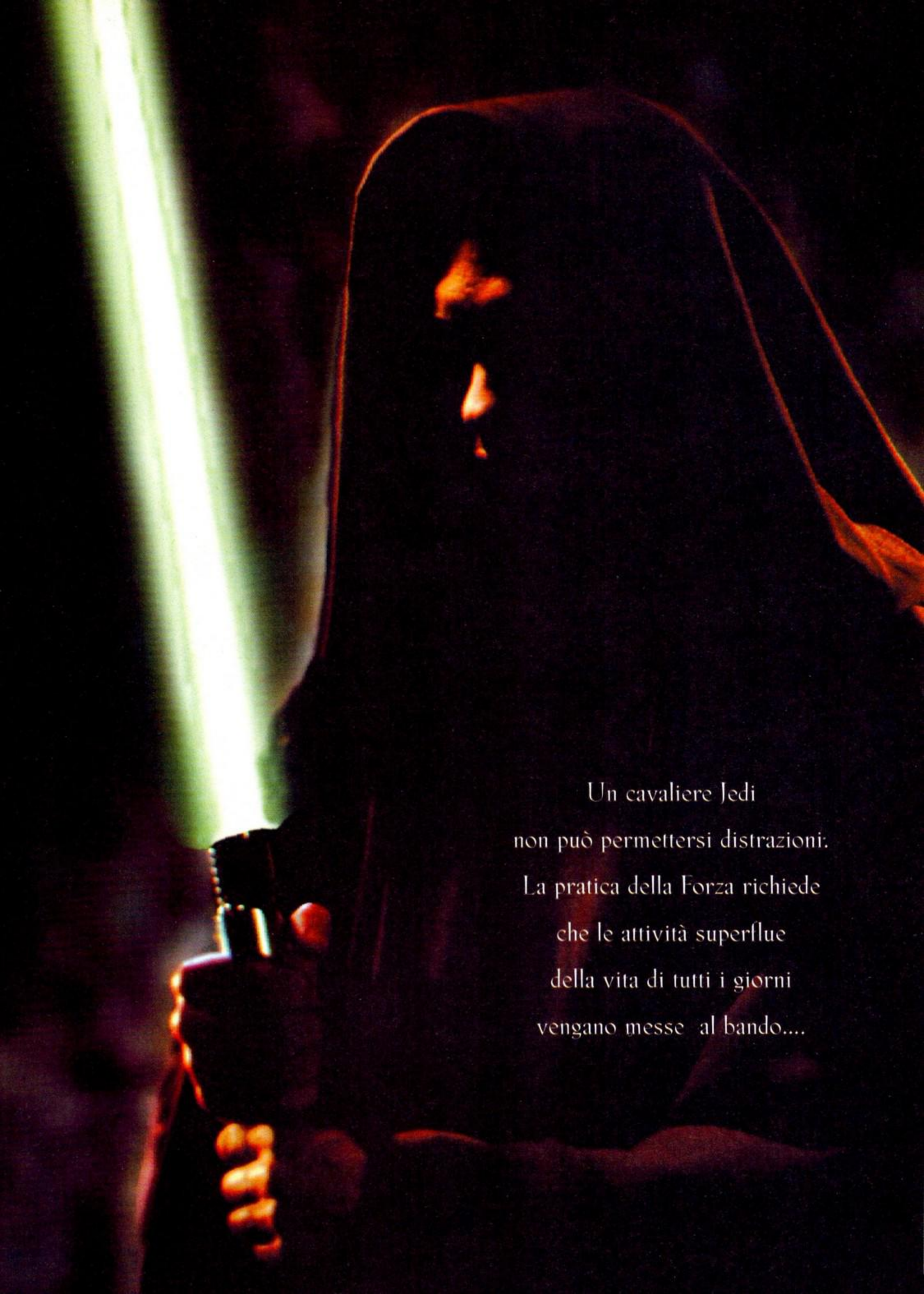
LucasArts

C.T.O.
http://www.cto.it

www.lucasarts.com/products/phantommenace

www.starwars.com

© Lucasfilm Ltd & TM. Tutti i diritti riservati. Utilizzato sotto autorizzazione. PlayStation e il logo PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment, Inc., Richiesta scheda di accelerazione 3D per la versione PC.



Un cavaliere Jedi
non può permettersi distrazioni:
La pratica della Forza richiede
che le attività superflue
della vita di tutti i giorni
vengano messe al bando....

L'Ambiente è una cosa seria. Non lo senti?

Qualcosa nel tuo Ambiente sta cambiando.
E' un fatto epocale, che coinvolge ogni giorno un numero maggiore di persone.
E' l'Environmental Audio.

Chiudi per un attimo gli occhi e ascolta.
Puoi distinguere i diversi suoni, la loro origine, li senti passare accanto e svanire.
Abbandonati all'incredibile sensazione di trovarti in un nuovo "Ambiente" di emozionanti esperienze sonore.
Stai sognando?
No, questa è la realtà con l'Environmental Audio.

Environmental Audio™

Sviluppata da Creative Labs, Environmental Audio è la più avanzata tecnologia audio per PC attualmente disponibile. La trovi in ogni scheda Sound Blaster Live! e la puoi ascoltare con gli altoparlanti FourPointSurround.
L'Environmental Audio riproduce i suoni adattandoli all'ambiente, rendendo i giochi più realistici che mai, l'ambiente di gioco sarà il tuo ambiente. E tutto questo puoi farlo anche con la musica!

Sono sempre più i titoli compatibili con l'Environmental Audio, è giunta l'ora di pensare seriamente all'Ambiente.

Se vuoi provare queste nuove esperienze sonore cerca il Punto Creative Connection più vicino all'indirizzo www. soundblaster.com oppure chiama il n. 02-8228161

CREATIVE
WWW.SOUNDBLASTER.COM

® Creative Technology Ltd. Tutti i nomi di prodotto o marchi sono marchi registrati dai legittimi proprietari. Tutte le specifiche sono soggette a cambiamento senza preavviso
In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl.

MANNAGGIA ALLE TEMPISTICHE!

Questo mese (anzi, il mese scorso per voi che leggete) c'è stata la trasferta all'E3 **a Los Angeles, col risultato che è stato gioco forza, tornando il 19,** consegnare i due Silver Disk entro l'11 di maggio. Manco a farlo apposta, la sera **dell'11 è uscito il primo demo di Quake 3 Arena, che non ho potuto inserire** avendo l'aereo alle 10 del giorno dopo. Scusandomi allora con tutti coloro che **si aspettavano di trovare l'ultimo capolavoro degli id Software questo** mese, passo a sottolinearvi come anche questa volta i vol. 64 e 65 mantengano **le aspettative, con 15 demo decisamente interessanti tra i quali menziono** Expendable, Hidden and Dangerous, Starsiege, Requiem e Tomb Raider 2 Gold, **senza dimenticare due validi rincalzi quali Amerzone e Xtom 3D,** per gli amanti dei giochi vecchio stampo. **Con questo saluto e rimando a luglio, mese che si preannuncia** 'gustoso' fin da adesso.

Stefano Silvestri

AMERZONE

Sulla scia di Myst e Riven (ma anche di Reah), ecco arrivare quest'avventura precalcolata targata Microids, diretta da Benoit Soakal (fumettista transalpino pluridecorato) e vincitrice di numerosi riconoscimenti in Francia (ma d'altronde, il nazionalismo dei nostri 'cugini' è cosa nota). Molto curato dal punto di vista grafico, il gioco vi proietterà sulla solitaria stradina di un paesino in riva al mare, dove incontrerete un postino che vi annuncerà di aver appena portato una lettera a una persona anziana che sta all'interno di un faro. Subito voi vi incamminerete verso questa locazione e qui inizierà l'avventura vera e propria. Essendo già stato il gioco recensito dal Conte il mese scorso, è inutile che stia qui a disaminare Amerzone fin nel dettaglio: come unica cosa, vi segnalo che lo potrete trovate all'interno del vol. 64 nella cartella \01VR_PHARE (nome file: **amerzone.exe**). Concludendo, qualche piccola notazione sull'interfaccia grafica: se il puntatore del mouse ha la forma di una sfera metallica, vuol dire che non state indicando alcun 'hot spot', mentre quando assume tutte le altre forme (mano, freccia, ecc.) significa che potete interagire con lo scenario. Quanto all'inventario, vi potete accedere premendo il tasto destro del mouse: da qui, cliccate su uno degli oggetti dei quali siete in possesso e, dopo aver notato che il puntatore assumerà la forma dell'oggetto stesso, cliccate sul paesaggio che vedete raffigurato sulla sinistra, poco sopra lo zaino. Bene, da adesso in poi l'oggetto è attivo, il che significa che il puntatore del mouse manterrà sempre la stessa forma salvo poi cambiarla non appena passerete su un qualcosa con cui potrete interagire proprio con l'oggetto che avete selezionato nell'inventario. Nella speranza di essere stato chiaro, saluto e passo al box successivo.

APACHE HAVOC

Apache Havoc è un simulatore aereo basato su due elicotteri che oserei definire storici, cioè l'americano AH-64D Apache Longbow e il russo Mi-28N Havoc-B. Entrambi questi velivoli sono capaci di portare a termine missioni sia di notte che di giorno e con tutte le condizioni atmosferiche del caso. Nel gioco in questione, del quale troverete un dimostrativo all'interno della cartella \APACHE HAVOC del vol. 64 (nome file: **demo.exe**), potrete vivere le emozioni di una simulazione che vi proietterà in tre scenari, fedelmente ricreati basandosi sulle immagini satellitari dell'esercito, dove potrete 'fare la conoscenza' di altri 50 diversi veicoli militari, anch'essi realisticamente trasposti. L'engine che muove le campagne militari nella versione definitiva pare essere particolarmente dinamico e reattivo alle vostre azioni, cosa questa che non guasta mai in un genere quale quello delle simulazioni belliche. Eccovi ora alcuni dei tasti necessari per pilotare l'elicottero, ricordandovi che una volta installato il demo troverete nella vostra directory di destinazione un file di testo incredibilmente dettagliato con tutti i tasti che è necessario conoscere per padroneggiare il gioco:

R	Attiva/Disattiva rotore	B	Freno Ruote
Q o =	Attiva Collettivo	A o -	Diminuisci collettivo
Z	Rotore di coda sx	X	Rotore di coda dx

Frecce direzionali: Avanti, Indietro, Destra e Sinistra

Ricordo infine che i possessori di Windows 95, prima di installare il demo, dovranno eseguire il file **dcom95.exe** presente sempre all'interno della stessa directory.

AVVERTENZE

L'interfaccia grafica è stata realizzata per essere visualizzata a una risoluzione 640x480 a 16 milioni di colori. Premesso che comunque l'eseguibile è ugualmente funzionante con qualsiasi palette di colori e che con una palette di 65.536 colori (16 bit) i risultati sono quasi indistinguibili da quelli ottenibili a 24 bit, qualora si voglia godere pienamente della grafica del Silver Disk sarà necessario avere il proprio computer impostato per la visualizzazione a 24 bit. Nel caso abbiate risoluzioni differenti, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e infine impostate il parametro "16,8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori.
Le musiche del Silver Disk sono delle tracce audio esterne all'interfaccia grafica salvate in formato QuickTime. Qualora all'avvio dell'interfaccia non si sentisse alcuna musica, accertarsi di avere installato il suddetto programma. In caso negativo, potrete installarlo cliccando sul file qt32b57.exe presente all'interno della cartella \SERVICE\QUICKTIME.
I qualsiasi momento è possibile accedere a queste istruzioni premendo il tasto F1. Premendo il tasto F2 si procederà al riavvio rapido del programma.
I CD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore CD che legge con estrema fatica il compact disc (o non lo legge del tutto). In tal caso sarà sufficiente spedire il CD in busta chiusa all'attenzione di Mirko Marangon, The Games Machine, Xenia Edizioni, v. Carducci 31, 20123 Milano, allegando una lettera nella quale vengano spiegati i malfunzionamenti riscontrati. I tempi di sostituzione variano dalle poche settimane a due mesi al massimo, dipendentemente dalla velocità delle Poste.
Alle volte, per visualizzare l'interfaccia grafica si renderà necessario avere installato le estensioni multimediali per la visualizzazione dei file video MPEG. Qualora comparisse un messaggio di errore di questo tipo al momento dell'avvio dell'applicazione, si dovrà installare il Media Player della Microsoft, che troverete nel file MPFULL.EXE incluso nella dir \SERVICE\VIDEO. Una volta installato il Media Player si dovrà riavviare il computer.
Il Silver Disk viene progettato apposta perché l'interfaccia si avvii automaticamente sfruttando l'auto-play di Windows 95. In tal caso, per installare l'Active Movie sarà sufficiente cliccare col tasto destro del mouse sull'icona del CD-ROM all'interno della Gestione Risorse, quindi selezionare la voce "Apri" dal menu a scomparsa.
Come detto qualche riga sopra, il Silver Disk prevede l'auto-play automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente o permanentemente. Nel primo caso sarà sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT all'inserimento del CD nel lettore, mentre nel secondo basterà cliccare col tasto destro del mouse sull'icona Gestione Risorse presente nel desktop, quindi cliccare su Proprietà, Gestione Periferiche, selezionare la voce CD-ROM ed evidenziare quello che si ha installato nel proprio PC, poi cliccare su Proprietà, Impostazioni e disabilitare il check-box "Notifica Inserimento Automatico".
Cliccando su OK e riavviando il computer e il gioco è fatto.

SHAREWARE

Avvertenza: la rubrica dello Shareware è interamente gestita da Claudio Todeschini, e non dal sottoscritto. In questa sede mi limito a scrivere un riassunto delle esaurienti spiegazioni che Claudio compila ogni mese per voi e che potrete consultare comodamente dalla sezione SHAREWARE dell'interfaccia grafica oppure aprendo il file **win95.rtf** presente nella cartella \SERVICE\TESTI, non senza prima aver cambiato il colore del testo da bianco a nero. Ciò significa che per domande, lamentele o perplessità esistenziali, dovrete contattare lui e non me (keiserxol@galactica.it). Detto questo, ricordo infine che il sottoscritto, Claudio e The Games Machine, nonché i singoli autori dei programmi contenuti in questo CD, non sono in alcun modo da ritenere responsabili di eventuali perdite di dati, danneggiamenti o instabilità nel sistema derivanti da un cattivo o improprio uso dei programmi qui inseriti. Se non sapete quello che state per fare, non fatelo, o perlomeno non lamentatevi se poi Windows non funziona più.

ADOBE ACROBAT READER 4.0

- Cartella Win95\Acrobat Reader 4.0

A pochi mesi di distanza dalla versione 3.02, ecco piombare come un falco la nuovissima release 4.0 del più famoso visualizzatore di documenti in formato Portable Document Format (estensione .pdf), a cura della Adobe, ovvero Acrobat Reader. Con questo programma potrete leggere, navigare e stampare i file in formato .pdf, avvalendovi di un'interfaccia estremamente completa e facile da usare. Una volta aperto un file da leggere (tramite la consueta funzione di 'Open' dal menu 'File', piuttosto che con un doppio clic sull'icona del file), avrete accesso alle funzioni del programma, che troverete spiegate esaurientemente nelle istruzioni presenti su CD
Acrobat® Reader Copyright© 1987-1999 Adobe Systems Incorporated. Tutti i diritti riservati.. Adobe, il logo Adobe, Acrobat, e il logo Acrobat logo sono marchi registrati di Adobe Systems Incorporated.

ALTAVISTA DISCOVERY 1.1

- Cartella \Win95\Altavista Discovery 1.1

Un programma veramente originale e inusuale, questo Altavista Discovery: presentato sul Silver Disk n. 49, eccolo nella nuovissima versione 1.1. Detto in breve si tratta del più famoso motore di ricerca di Internet trasportato sul vostro PC. Se avete avuto o avete occasione di "navigare" per la rete allora vi sarete per forza dovuti fermare dal signor Altavista quando eravate incerti sul dove muovervi, su quale sito visitare, su quale fossero i siti che riguardavano quello o quell'altro argomento. E non a caso è il più famoso, potente e aggiornato motore di ricerca disponibile sul Web. Non avete

EXPENDABLE

Sviluppato e prodotto dalla Rage Software, Expendable è un veloce arcade stile Ikari Warriors o Commando (chi se li ricorda?) nel quale vengono usate tutte quelle finezze estetiche tipiche dell'engine di Incoming. Preparatevi quindi a un gioco che metterà a dura prova le vostre schede accelerate nel quale l'unica cosa che dovrete fare sarà blastare quanti più alieni vi riesca. Combattimenti in esterni e interni (tunnel, basi sotterrane, ecc.), conferiscono una certa diversità a un'azione invece non troppo varia; i livelli da affrontare saranno in tutto 20 (ovviamente mi riferisco alla versione definitiva) e, oltre al pieno supporto di schede 3D sia audio che video, spicca su tutto la possibilità di provare uno dei cooperative più divertenti degli ultimi mesi. Se tutto ciò fosse di vostro gradimento, fate un doppio clic sul file **setup.exe** contenuto all'interno della cartella \EXPENDABLE del vol. 64. I requisiti di sistema ammontano a un Pentium 200 con 32MB di RAM; sono supportate tutte le schede video che sfruttinoDirect3D, OpenGL e Glide.

FIRE AND DARKNESS

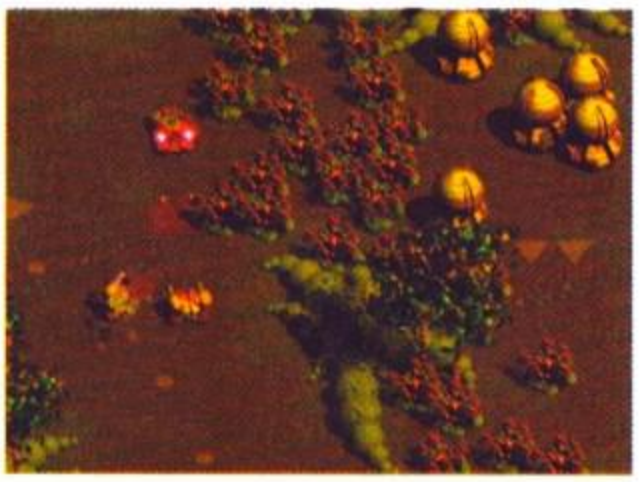
Sviluppato dalla Singularity Software, 'Fire and Darkness' è uno strategico tridimensionale in tempo reale del quale, lo ammetto, non avevo mai sentito parlare prima. Le press-release accennano ovviamente a grafica allo stato dell'arte, incredibili potenzialità per il gioco in multiplayer e un'azione talmente intrigante e immersiva da gettare nella polvere tutta la concorrenza. Noi a queste banfe ci siamo abituati, per cui al momento limitiamoci a provare il rolling demo contenuto all'interno della directory \FIRE AND DARKNESS del vol. 64 (nome file: **fdemo65.exe**). I requisiti di sistema indicano nel minimo necessario un Pentium 166 con 32 MB di RAM e scheda grafica accelerata compatibile con Direct3D e Glide.

REQUIEM

Sviluppato e prodotto dalla 3DO, questo Requiem è un interessantissimo sparatutto in soggettiva che approda sul Silver Disk, nella sua versione dimostrativa, con un mese di ritardo a causa di opinabili politiche del distributore nazionale. Nulla di drammatico, per carità, però certe scelte lasciano sempre un po' perplessi. Comunque sia, in paradiso c'è stata una seconda guerra tra gli angeli che s'è conclusa con un paio di questi che arrivano sulla Terra per portare morte e distruzione e, in altre parole, sfogare un po' della loro frustrazione per essere stati sconfitti ancora una volta. A salvarci la pelle ci penserà un emissario del padreterno, nelle vesti di un angelo che s'è dovuto trasformare in uomo per portare a termine la propria missione: costui è Malachi, e in virtù delle proprie origini padroneggia con maestria tanto le armi da fuoco quanto le arti della magia. Il dimostrativo, avvincente, è contenuto all'interno della directory \REQUIEM del vol. 65 (nome file: **reqdemo-2.exe**) e per essere giocato richiede come minimo un Pentium 166 con 32 MB di RAM, meglio se affiancato da una scheda grafica compatibile Glide o Direct3D.

GROMADA

Sviluppato e prodotto dalla finora sconosciuta Buka Entertainment, Gromada è un colorato arcade nel quale muoverete un tondeggiante carro armato all'interno di ambientazioni isometriche. Oneste le animazioni, discrete le esplosioni, ben fatti gli effetti luminosi, il demo di questo titolo russo lo trovate all'interno della cartella \GROMADA del vol. 64 (nome file: **gromadademo.exe**). La storia narra che voi vi troviate in un avamposto della Federazione Galattica all'incirca nel 2151, luogo questo particolarmente importante per le scoperte sulla biogenetica e sulla tecnologia del teletrasporto che in tale locazione è stato possibile fare. Ovviamente però ci dev'essere sempre qualcuno a rompere le uova nel paniere, per cui ecco giungere i Veliani a cercare di conquistare il posto e voi invece a difenderlo.
Il sistema di controllo è piuttosto semplice, visto che sostanzialmente si usa solo il mouse: col tasto sinistro si spara e con quello destro si sceglie la direzione. I requisiti minimi di sistema ammontano a un Pentium 166 con 16MB di RAM.



mai pensato a quanto sarebbe bello poter fare ricerche di questo genere (basandosi su concetti come "parole chiave" o "linguaggio naturale") sul vostro hard disk? Una ricerca che, senza farvi impazzire nelle cartelle di Windows 95 o nei folder di Netscape Messenger vi restituisca tutte le e-mail e i documenti relativi a una certa cosa o a una certa persona? Per esempio, se dovessi io cercare l'indirizzo e-mail del Tateo potrei impazzire per ore cercando nella cartella "Sent" o "Software House" di Netscape, mentre digitando il nome nella barra di ricerca e premendo "Search", in pochi secondi avrei disponibile l'informazione che mi serve. Ebbene, tutto questo non è un sogno ad occhi aperti, ma la realtà resa possibile da Altavista e da noi di TGM che pubblichiamo sul CD il loro prodotto!

E-MAIL NOTIFY 3.8

• Cartella Win95\E-Mail Notify 3.8

Se, come il sottoscritto, disponete di più di un account di posta elettronica, è probabile che uno di essi sia "privilegiato" rispetto agli altri, che di conseguenza vengono controllati meno di frequente. È comunque una seccatura, a meno di utilizzare un programma di posta elettronica che supporti più account (come Eudora Pro)(e anche l'Outlook... NdSS), modificare ogni volta i parametri del proprio client di posta per controllare le altre caselle: si finisce quindi col verificare di rado la presenza di messaggi sugli account meno utilizzati, rischiando di perdere messaggi importanti o che richiedono risposta in tempi brevi. Scan Mailbox, presentato nei mesi scorsi, era comodo ma aveva l'inconveniente di poter eseguire solo un controllo passivo della posta elettronica, nel senso che non era possibile rispondere, ma solo vedere ed eventualmente cancellare i messaggi. Per poter rispondere era quindi necessario intervenire sul client di posta.
E-Mail Notify è un'utility che, come quella precedentemente citata, consente di controllare rapidamente il contenuto di qualsivoglia account di posta appoggiato a un server POP3 (quindi anche Hotmail), ma al tempo stesso fornisce un semplice e funzionale applicativo che permette di leggere la posta (anche in formato HTML), di rispondere ai messaggi e di inviare allegati.

E-MAIL TRUCK

• Cartella Win95\E-Mail Truck

Dopo Mr.Cool, ecco un altro programma che dovrebbe facilitare il download di file anche quando i tempi di connessione sono particolarmente lenti e il vostro modem V90 funziona come un vecchio 14.4bps. Prima di parlarvene devo fare una piccola premessa che vi aiuterà meglio a capire come funziona: esistono parecchi server, sparsi qua e là per il pianeta, che eseguono download per conto degli utenti che ne fanno domanda e mandano il file a chi l'ha richiesto come allegato di posta elettronica. La procedura è invero piuttosto laboriosa, e consiste nel mandare una mail al server contenente, in un formato preciso, l'indirizzo del server su cui risiede il file che interessa, il nome esatto del file, il tipo di protocollo usato, l'indirizzo di posta elettronica cui mandare il tutto, seguito da altre informazioni: all'indirizzo di posta elettronica la richiesta viene processata automaticamente e, se valida (ergo non ci sono errori di sintassi di alcun genere) fa scaricare al server il file richiesto, che poi lo manda al mittente della mail come attach di posta. Ricordo che provai, qualche tempo fa, a usare questo procedimento per scaricare più velocemente i file, ma rammento anche di aver rinunciato quasi subito a causa della inevitabile macchinosità dell'operazione, che spesso mi costringeva a ripetere la richiesta al server perché avevo messo 'a' anziché 'A' nel nome del file, e cose del genere. Il sistema, se ben sfruttato, è intelligente: la velocità con cui scaricate la posta elettronica è quasi sempre quella nominale del modem (salvo particolare traffico o disturbo sulla linea telefonica), dato che dovete comunicare con il computer a voi più vicino, mentre la navigazione e il download in generale sono spesso rallentati dal traffico che intasa tutti i computer attraverso cui la comunicazione deve passare. Bene, se siete arrivati a leggere fino a qui allora sappiate che il compito di E-Mail Truck, (esattamente come Mr. Cool) è semplicemente quello di automatizzare tutto quello descritto finora, lasciando a noi utenti il solo piacere di cliccare sui file che vogliamo scaricare, salvo trovarli qualche tempo dopo (nell'ordine delle ore) nella nostra casella di posta elettronica.

NEOPLANET 2.1

• Cartella Win95\Neoplanet 2.1

Il primo dei due browser che presentiamo questo mese, carissimi amici, in realtà non è un vero applicativo a sé stante, dato che richiede la presenza sul vostro sistema di Explorer (dalla versione 3.0 alla recentissima ed eccellente 5.0), il browser di Microsoft. Si tratta quindi di una sorta di "maschera" per il programma di navigazione in Internet della casa di Bill Gates, il cui utilizzo diverrà estremamente semplice grazie alla semplice, comoda e accattivante interfaccia.
Giusto per dare un'idea, il programma, una volta avviato, presenta anche un'icona nel Systray: cliccando su di essa con uno qualsiasi dei tasti del mouse potrete rapidamente controllare la posta elettronica o scrivere un messaggio, uscire o lanciare l'applicazione, modificare i settaggi del programma o solamente quelli relativi al Systray: questi ultimi in particolare prevedono, una volta chiuso il programma, di tenere in memoria il nucleo principale dell'applicazione e conservare l'icona in basso a destra: in questo modo velocizzerete futuri riavvii del browser; un'altra opzione vi consente di disconnettervi dalla rete una volta finito di usare Neoplanet.

NETSCAPE COMMUNICATOR 4.5 PROFESSIONAL EDITION

• Cartella Win95\Netscape Communicator 4.5

Dopo la distribuzione di Explorer 5 il mese scorso, non poteva mancare il prodotto di punta di Netscape nell'ultima release in italiano, ovvero la 4.5 Professional Edition. Avrei

MANNAGGIA ALLE TEMPISTICHE!

HEROES OF MIGHT & MAGIC III

Sviluppato dalla New World Computing, prodotto dalla 3DO e distribuito in Italia dalla Ubisoft, 'Heroes of Might and Magic III' è uno strategico in cui vi muoverete in ambientazioni fantasy che dovrete strappare con la forza ai nemici di turno. Col vostro esercito, che aumenterete con l'avanzare del gioco, conquisterete castelli, farete vostro l'oro, estrarrete pietre preziose dalle miniere, ricaverete legname dalle foreste e diventerete via via più potenti fino a mettere in piedi una vera e propria armata. Il dimostrativo, che troverete contenuto all'interno dell'omonima directory del vol. 64 (nome file: **h3demo.exe**) vi permetterà di provare in single-player una mappa di nome 'Dead and Buried': la sua durata è limitata a 4 settimane virtuali (28 turni) e vi permetterà di avere accesso a 3 delle 8 città disponibili. Vista la difficoltà del gioco, vi ricordo che sarà possibile accedere in qualsiasi momento al manuale 'elettronico' premendo il tasto F1. I requisiti di sistema ammontano a un Pentium 133 (meglio se 166) con 32MB di RAM.

HIDDEN & DANGEROUS

È uno dei titoli più interessanti di questo mese e sono sicuro che molti di voi lo apprezzeranno, soprattutto coloro che si sono appassionati con Rainbow Six o Commandos, dato che Hidden & Dangerous è un simulatore bellico in prima persona, sviluppato dagli Illusion Softworks, team dell'Europa dell'Est.
Per chi non conoscesse i due titoli che ho usato come metro di paragone, faccio presente che in H&D sono presenti elementi tipici dei giochi di strategia in tempo reale, di quelli d'azione e di quelli nei quali si deve agire in squadra. La grafica è molto ben curata e la trama vi proietterà ai tempi della Seconda Guerra Mondiale, conflitto questo del quale potrete vedere la fine a patto che riusciate a portare a termine le vostre missioni. Nel dimostrativo, invece, potrete provare solamente un paio di missioni, entrambe ambientate in Italia: nella prima, 'Amber Arrow', dovrete riuscire ad attraversare un ponte molto ben sorvegliato, mentre nella seconda, 'Heart of Bell', dovrete trovare e liberare dei piloti alleati tenuti prigionieri all'interno di una raffineria. Ricordo qui che nel demo non saranno disponibili tutte le armi presenti nella versione finale e che una volta installatolo sull'hard disk, nella directory da voi prescelta troverete anche un file di testo nel quale saranno elencati tutti i tasti (davvero tanti) necessari a padroneggiare 'Hidden and Dangerous'.
Contenuto all'interno della directory \HIDDEN AND DANGEROUS del vol. 65, il demo per funzionare richiederà come minimo un Pentium 233 MMX con 32MB di RAM (64 raccomandati).

PUMA STREET SOCCER

L'italianissima simulazione di calcetto appare finalmente sugli argentei solchi del Silver Disk, e per me è una vera sorpresa. Ammetto infatti che dopo la recensione non esaltante di Giordano sul numero scorso le mie aspettative circa questo Puma Street Soccer non è che fossero alle stelle, e invece sbagliavo, dato che senza andare a scomodare titoli del calibro di FIFA 99 o di ISS PRO, il titolo dei Pixel Storm si fa giocare che è un piacere, è immediato e divertente.
Nella versione finale potrete provare modalità quali League, Cup Tournament, Arcade X e Puma Street Soccer, disputare una Coppa del Mondo, sostituire al volo i giocatori, cambiare le tattiche in corsa e provare ad avere dalla propria parte calciatori del calibro di Deschamps, Maradona, Peruzzi, Pagliuca, Chiesa, Miura e Mijatovic, il tutto senza menzionare la possibilità di scoprire giocatori, squadre e stadi segreti. Insomma, sulla carta le credenziali ci sono tutte, per cui datevi un'occhiata al dimostrativo contenuto all'interno della cartella \PUMA STREET SOCCER del vol. 56 (nome file: **setup.exe**). I requisiti minimi di sistema sono alquanto modesti e ammontano a un Pentium 133 con 16MB di RAM. Segnalo da ultimo che sul mio computer in alcuni casi è accaduto che la palette cromatica del gioco andasse a pallino, salvo poi tornare a funzionare durante l'intervallo; tanto per cambiare, invece, sui PC della redazione non ha dato problemi.

RAILROAD TYCOON 2 TSC

Sviluppato dalla Pop Top Software e prodotto dalla Gather of Developers, 'Railroad Tycoon II: The Second Century'
è un expansion-pack del famoso strategico ad ambientazione ferroviaria, nel quale troverete nuove mappe (sia per il multiplayer che per il single player), nuove industrie, nuove asperità geografiche, nuovi video e nuove musiche. In più, l'orizzonte temporale è stato ampliato, dato che si inizia nel 1930 e si arriva fino al 2042. Nel demo troverete 3 scenari stand-alone (sui 16 presenti nella versione finale) dai quali, mi preme segnalarlo subito, mancheranno cose quali la possibilità di giocare in multiplayer, l'editor di missioni, i filmati video, le musiche e la possibilità di disputare una campagna. Comunque, non avrete limiti temporali né altre restrizioni, il che vuol dire che potrete giocare quanto vi pare portando a termine le tre missioni. Se tutto ciò vi dovesse interessare, sappiate che lo troverete all'interno della cartella \RAILROAD TYCOON II TSC del vol. 65 (nome file: **setupex.exe**): i requisiti minimi di sistema includono un Pentium 133 con 16MB di RAM e una scheda video e un monitor capaci di visualizzare la risoluzione 1024 x 768.

voluto accludere la versione speciale per TGM, ma purtroppo il kit di personalizzazione non è disponibile nella nostra lingua. Prometto che appena sarà rilasciato il Customization Kit in italiano troverete "Netscape TGM Edition" sul nostro CD.
Anche in questo caso, così come un fa, nelle istruzioni si parlerà unicamente della procedura di installazione, visto che scrivere un testo esauriente su tutte le funzionalità del programma richiederebbe dei mesi. Come però capirete, anche solo queste spiegazioni occuperebbero uno spazio davvero notevole in queste colonnine laterali, per cui come al solito vi rimando alle istruzioni vere e proprie presenti sul vol. 64.

NORMAN THUNDERBYTE ANTIVIRUS

- Cartella Win95\Norman ThunderByte AntiVirus

Assente a lungo dai lucenti solchi del Silver Disk, ecco ritornare il ThunderByte AntiVirus, meglio conosciuto come TBAV. Questo della Norman è uno dei più famosi e rinomati antivirus. Troverete, nella cartella del programma, anche il file "Tbscan Update 4 Maggio 1999.zip": questo archivio contiene il file TBSCAN.DEF, ovvero le stringhe di riconoscimento dei virus più recenti aggiornato al 4 maggio 1999. Dopo aver installato il programma unzippate il file nella cartella di TBAV, sovrascrivendo così quello originale. Anche in questo caso, per informazioni più esaurienti vi consiglio di dare un'occhiata alle istruzioni presenti su CD.

SURETHING CD LABELER

- Cartella Win95\SureThing CD Labeler

Quello che avete di fronte, amici cari, è un "banale" programma per la realizzazione di etichette. Prima che scriviate al sottoscritto le vostre critiche per la scarsa utilità di un prodotto del genere, vi consiglio di dargli un'occhiata. Scoprirete la potenza, la bellezza e la semplicità d'uso di un'utility che fa letteralmente impallidire tutte quelle a essa analoghe pubblicate nei mesi scorsi (CD Labeler98, ecc.). Il programma è infatti dotato di una serie di modelli e di wizard che vi permetteranno di creare le etichette più fantasiose che la vostra fantasia saprà suggerirvi. Nella cartella del programma, troverete anche un esauriente manuale in formato .pdf (visualizzabile quindi con Acrobat Reader) di 34 pagine che spiega per filo e per segno come lavorare con CD Labeler.

ULEAD COOL3D 2.5

- Cartella Win95\Ulead Cool3D 2.5

Questo programma permette di creare testo tridimensionale animato pieno zeppo di effetti speciali incredibili: in poche parole, esso farà la felicità di tutti coloro che, a dispetto del loro estro creativo, non sanno come creare effetti freddi strepitosi con programmi di disegno bidimensionali come Paint Shop Pro. L'installazione non richiede particolari abilità o attenzioni; il programma è in versione dimostrativa e può essere provato per trenta giorni, dopodiché non sarà più funzionante. Troverete inoltre, nella directory del programma, il documento "Cool3D.rtf" inviatomi dalla Fast Multimedia Italia (distributrice italiana dei prodotti Ulead) che consente, una volta stampato e spedito via fax al numero che trovate al suo interno, di ordinare il prodotto con circa il 20% di sconto. Se siete interessati a questo tipo di promozione, leggetevi il file allegato!

UNREAL PLAYER

- Cartella Win95\Unreal Player

Continua sui Silver Disk la proposta di lettori multimediali alternativi a WinAMP (che ultimamente naviga in acque davvero cattive, almeno a livello giuridico). Questo mese tocca a Unreal Player, che nulla ha a che vedere con il famoso gioco della Epic. I formati supportati da questo programma sono davvero tanti: le playlist (.m3u, .dmp), i moduli (.mod, .s3m, .xm, .it), gli mpeg audio (.mp3, .mp2. .rmp), i filmati (.mpg, .qt, .mov, .dat), i midi (.mid, .rmi), i wave (.wav) e le tracce audio dei CD (.cda). Mica male, eh?

3DMARK99 MAX

- Cartella Win95\3DMark99 Max

Eccoci a uno dei prodotti più importanti e divertenti di questo CD, amici lettori nonché amanti delle performance che i vostri PC ninja sono in grado di regalarvi. 3DMark99 Max è la nuovissima versione dell'ormai famoso benchmark treddi (di cui sono anche betatester), ovvero un'utility che misura le prestazioni del settore grafico tridimensionale del vostro computer. I programmi di questo genere si compongono di una serie di test volti a verificare le capacità della macchina su cui girano, al fine di determinarne le potenzialità. La maggior parte di queste utility mostrano figure geometriche casuali, generano milioni di triangoli sul monitor, e restituiscono all'utente un sacco di numeri piuttosto incomprensibili o quantomeno poco utili al fine di capire quanto bene o male vada il nostro PC nell'ambito di quello per cui effettivamente noi di TGM e voi lettori lo usiamo, ovvero i videogiochi. 3DMark 99 Max si discosta da questo approccio piuttosto asettico e lontano dal mondo del ludo elettronico, e propone una serie di test concreti, "sul campo", se mi passate l'espressione, facendovi vedere effettivamente come girano i videogame. Basta con i grafici e le tabelle! Come vanno gli sparatutto? E i giochi di corse? La mia nuova scheda video va meglio o peggio di quella di prima? Se devo passare ore a sfogliare grafici e tabelle che parlano di Mtexel/sec, Fill/Rate e Rastering probabilmente non sarò mai certo di aver fatto un buon acquisto, ma se vedo che un gioco gira con più fotogrammi al secondo di quanto facesse in precedenza, allora avrò un immediato riscontro della bontà della nuova scheda. Ed è esattamente quello che fa 3DMark99 Max! I requisiti minimi partono da un Pentium166MHz con 32MB di RAM, Windows 95 o 98, le DirectX 6.1 e una scheda grafica 3D compatibile DirectX 6. Meglio è avere 128MB, Windows 95 OSR 2 o superiore. Questa nuova versione di 3Dmark99 Max supporta anche i Pentium III, gli AMD k6-III e un sacco di hardware recentissimo.

SPACE BUNNIES MUST DIE

Sviluppato e prodotto dalla Ripcord Games, 'Space Bunnies Must Die' è un gioco molto concettuale nel quale dovrete comandare una procace eroina, Allison Huxter, nella distruzione di orde di conigli spaziali che hanno invaso il nostro pianeta per colonizzarlo e che, già che c'erano, hanno anche rapito sua sorella. Realizzato dalle stessi menti che idearono Bad Mojo (che però mi sembrava più originale), questo SBMD si colloca nella schiera dei giochi alla Tomb Raider, tant'è che anche i comandi per pilotare il personaggio sono praticamente gli stessi. Nella versione finale, per poter accedere al nemico finale dovrete sconfiggere tutti i boss di fine livello ed entrare in possesso dei loro scettri tempestati di carote (!): nel demo, che troverete contenuto all'interno della directory \SPACE BUNNIES MUST DIE (nome file: **setup.exe**), dovrete far secco uno solo di questi scagnozzi e recuperare il suo bastone del potere. Detto questo vi rimando ai requisiti minimi di sistema che ammontano a un Pentium 166 con 32 MB di RAM e scheda video compatibile Direct3D.

STARSIEGE

Sviluppato dalla Dinamix e prodotto dalla Sierra, Starsiege (una volta chiamato 'EarthSiege 3: Starsiege') è l'ultima versione di quella saga di videogiochi ambientati in un futuro dove le battaglie le si combatte a bordo di enormi robot. Giusto per farci un'idea, potremmo definire questo titolo come il diretto contendente di Mechwarrior 3. Dopo essere apparso sul Silver Disk per ben due volte in versione beta e per giunta solo multiplayer, ecco arrivare finalmente il dimostrativo in single-player che potrete trovare all'interno della cartella \STARSIEGE del vol. 64 (nome file: **setup.exe**). Rispetto alla versione precedente di EarthSiege, Starsiege si distingue per un'incredibile vastità delle mappe (in alcune di esse si può correre per 4 minuti col proprio Herc a velocità massima prima di passare da un'estremità all'altra), il discreto numero di missioni (più di 55, tra addestramento, single e multiplayer), 9 pianeti su cui combattere, 45 armi e 35 mech tra cui scegliere e, infine, la possibilità di personalizzare i propri robot. Per poter provare il tutto dovrete possedere almeno un Pentium 166 con 32MB di RAM e scheda accelerata compatibile OpenGL/Glide.

TOMB RAIDER 2 GOLD

Ancora Tomb Raider e ancora Lara Croft! Questa volta, però, così come accaduto col primo episodio della serie, a uscire in versione Gold è il secondo episodio, che verrà venduto a prezzo ridotto e includerà l'originale Tomb Raider II più un secondo CD contenente una nuova raccolta di livelli. Uno di questi, 'The Cold, Cold War', lo trovate sul Silver Disk, è più precisamente all'interno della cartella \TOMB RAIDER II GOLD del vol. 65 (nome file: **domi99.exe**). In esso si narra la storia della procace eroina che su un giornale del 1945 trova la foto di un eschimese che tiene in mano quella che sembra essere la Maschera d'Oro, un artefatto sulle cui tracce era da tempo. Giunta sul posto in elicottero da qualche parte sullo Stretto di Bering, Lara scopre che i mercenari della A.V.A.L.A.N.C.H.E. sono già da tempo sul luogo. A voi, ovviamente, il compito di recuperare il tutto e di sbarazzarvi dei loschi figuri come meglio credete. Il tutto, a patto che possediate almeno un Pentium 133 con 16MB di RAM.

STORM

Così come per Gromada, con Storm siamo di fronte a un gioco della russa Buka Entertainment, software house che questa volta ci porta a sponde più vicine a quelle della Rage Software o dei Mango Grits. Nel 2351 i pianeti sono tutti riuniti sotto l'egida della Federazione delle Galassie; in essi abitano coloro che sono sopravvissuti alla Guerra Civile durata dal 2117 al 2150, quando una colonia di nome Velian (uhm, che ci sia una continuity nell'universo della Buka?) insorse cercando di ottenere il potere assoluto. Tutto sembrerebbe volgere al meglio quando sullo stesso pianeta ribelle vengono trovati i resti di un avamposto alieno...
Il demo di Storm è tecnicamente interessante ed è contenuto all'interno della cartella \STORM del vol. 65 (nome file: **stormdemo.exe**); i requisiti di sistema, invece, ammontano a un P200 con 32MB di RAM e scheda video compatibile Direc3D e Glide. Per quanto riguarda l'installazione vera e propria, segnalo che dopo aver eseguito il succitato file stormdemo.exe, dovrete andare nella directory da voi scelta e quindi in \STORM\BIN. Qui troverete un file di nome setup.exe che dovrete eseguire per passare all'installazione vera e propria del gioco. Prima di parlare d'altro, eccovi un po' di tasti che vi torneranno senz'altro utili:

M	Mappa	R o Y	Inquadra bersaglio
S	Strafe a sinistra	D	Strafe a destra
F	Avanti	Barra spaziatrice	indietro
A	Gira a sinistra	G	Gira a destra
E	Prendi quota	X	Abbassati
F3 o F5	Cambia visuale		

Peraltro, la combinazione tra mouse e tastiera si rivela essere la più efficace...

ADVANCED ZIP PASSWORD RECOVERY 2.2

• Cartella Win95\Advanced ZIP Password Recovery 2.2

Questo programma (abbreviato familiarmente con AZPR) è di basilare importanza qualora vi trovaste nella non piacevole situazione di avere dei documenti o del materiale importante e riservato salvato in un file zippato protetto da password che, incidentalmente, vi siete dimenticati. Al momento non esistono metodi conosciuti per estrarre la password da un file compresso, onde per cui l'unico sistema valido è quello della "forza bruta", ovverosia tentare tutte le combinazioni possibili di caratteri fino a quella giusta. Una variante è l'hacking che si appoggia ai dizionari: questo metodo si basa sul fatto che, nella stragrande maggioranza dei casi, le password sono parole familiari o di uso corrente: questo metodo è ovviamente più veloce. Sul sito della ElcomSoft trovate una serie di dizionari precostituiti, realizzati anche da terze parti. Ed ecco le peculiarità di questo programma, che lo distinguono dai molti simili presenti in commercio: una comoda interfaccia grafica simil-Windows, la velocità del motore di ricerca, che scandisce 20 milioni di password (di lunghezza media) al minuto su un Pentium-200MMX. Il supporto per tutti i metodi di compressione (in formato .zip o .exe), l'ampia possibilità di personalizzare la ricerca delle password e il metodo di attacco, la possibilità di interrompere il programma in qualsiasi momento e riprendere, in seguito, da dove era stato bloccato e l'opzione di funzionamento in background al fine di minimizzare l'uso della CPU.

FILE PROTECTOR 1.54

• Cartella Win95\File Protector 1.54

File Protector è una semplice ma efficacissima utility per proteggere i vostri file riservati e le vostre cartelle, quelle che insomma non volete che nessuno possa vedere o modificare. La protezione può essere eseguita in vari modi: potete nascondere i file, renderli non cancellabili, non rinominabili, non leggibili, non eseguibili, invisibili, o soltanto impedire di modificarne gli attributi. Insomma, tutti quei meccanismi di protezione che fino a poco tempo fa erano appannaggio di Unix e soci. Il programma consente di proteggere i file anche facendo uso delle wildcard, ovvero i simboli * e ?: in questo modo potete, per esempio, proteggere da scrittura e cancellazione tutti i file .exe e .dll. Il programma funziona sotto Windows9x ma non sotto NT. Note sulla protezione: non proteggete la cartella "Documenti" o "My Documents". Potete proteggere file o cartelle al suo interno, ma non lei. Per ovvi motivi, non proteggete neppure la cartella in cui stanno i file del programma (altrimenti come fate a lanciarlo?). Inoltre, ci sono un paio di bachi che vi segnalo per completezza: il primo riguarda conflitti con ZipMagic e FreeSpace di Mijenix, per cui evitate di installare entrambi sulla stessa macchina. Il secondo baco riguarda la feature delle hotkey potrebbe non funzionare con alcuni programmi.
Per quel che riguarda la disinstallazione, un'avvertenza: assicuratevi di rimuovere tutte le protezioni attive dal programma prima di rimuoverlo. Non esiste il link nel pannello di controllo: dovrete andare nelle opzioni e selezionare il tasto "Unistall File Protector". A quel punto dovrebbe rimanere solo la cartella del programma, che potete con comodo rimuovere manualmente in un secondo tempo.

HOMESITE 4.0

• Cartella Win95\HomeSite 4.0

Ecco un bellissimo editor HTML che farà la gioia di tutti coloro che desiderano realizzare facilmente e senza troppa fatica la loro pagina Web. Il prodotto della Allair è indirizzato ai webmaster professionali, ma non disdegna di essere utilizzato anche dai neofiti, data la sua semplicità d'uso e l'eleganza incredibile della sua interfaccia. Non spiegherò nel dettaglio l'utilizzo del software, dato che il mio lavoro risulterebbe troppo essenziale e poco utile, ma preferisco rimandarvi alle più dettagliate istruzioni presenti su CD. Inoltre, se volete saperne di più, sappiate che il programma mette a disposizione una completissima e comoda guida in formato HTML, visualizzabile all'interno dell'editor stesso; essa comprende, tra l'altro, il manuale di riferimento dell'HTML 4.0, davvero indispensabile per ogni webmaster che si rispetti.

NENDO 1.1.4

• Cartella Win95\Nendo 1.1.4

Amici videoludici, amanti del divertimento simulato! Quante volte avete invidiato i creatori dei modelli poligonali così avvincenti che avete visto e rivisto in centomila videogame differenti? Quante volte avreste voluto saper creare dal nulla, da un semplice monitor bianco, la magia di un oggetto tridimensionale tutto vostro? Mai? Allora lasciate stare, perché questo prodotto della Nichimen non fa per voi. Di che programma si tratta? Ma di Nendo, naturalmente, in versione dimostrativa! Mi rendo conto che questo non aiuta certo la vostra comprensione delle mie parole... Vedrò di essere più chiaro: Nendo è un interessante prodotto per la creazione di modelli tridimensionali, una suite integrata per la modellizzazione e la pittura di oggetti 3D; chiamatelo una sorta di versione economica e gratuita di 3DStudio Max. Il programma non raggiunge certo i livelli di eccellenza del suddetto titolo, ma offre la bellissima possibilità di importare ed esportare file dei programmi grafici più costosi e rinomati, garantendo così una totale compatibilità con i prodotti di fascia alta del mercato. Premetto che questo è quello che c'è scritto sul manuale: io non posseggo 3Dstudio e soci e non ho potuto verificare di persona quanto scritto; quello che è vero, comunque, è che il programma permette di aprire file e salvare lavori con le seguenti estensioni: VRML 2.0 (.wrl), 3D Studio (.3ds), Wavefront (.obj), Game Exchange (.gof) e DirectX (.x).

NEXTSTART 1.0

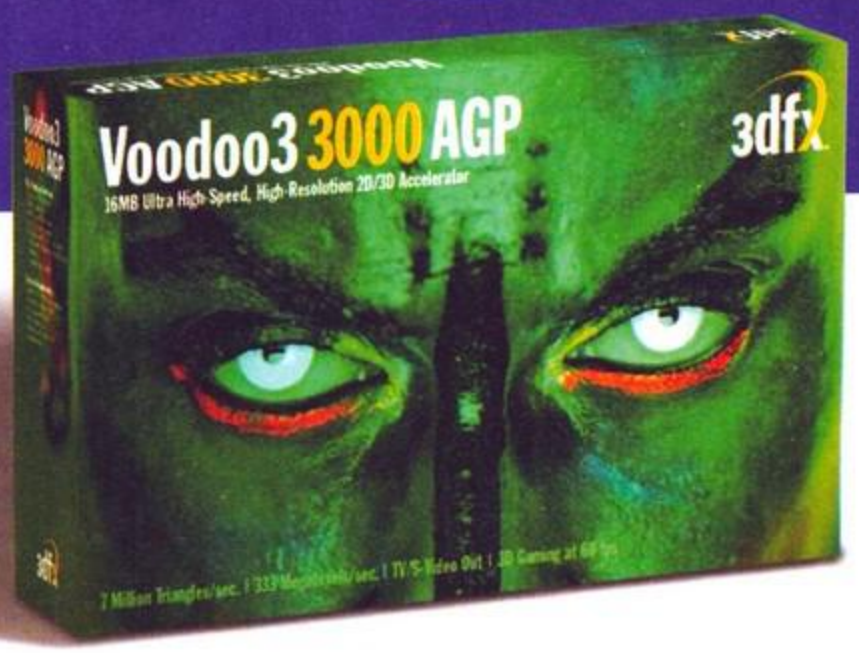
• Cartella Win95\NextStart 1.0

Questo programma rientra nell'ambito del progetto WinSTEP 2000, ovvero una suite di componenti per ambienti Windows a

PROPOSTE

3dfx Voodoo3

Vieni a provare nei negozi Computer UNION le nuovissime schede VOODOO3!



L'unica scheda video che sostituisce la tua VGA ed è compatibile con tutte le librerie di istruzioni grafiche 3D (DIRECT 3D, GLIDE, OPEN GL). Puoi scegliere tra 3 modelli a seconda delle tue esigenze: per fare la scelta giusta, vieni a provarle in uno degli oltre 100 negozi UNION!

	BUS	MB	RAM DAC	RAM SPEED	OUT
Voodoo 3 2000	AGP2/PCI	16	300Mhz	143Mhz	-
Voodoo 3 3000	AGP 2	16	350Mhz	166Mhz	TV OUT
Voodoo 3 3500	AGP 2	16	350Mhz	183Mhz	TV OUT/DFP

da sole
£. 279.000
IVA inclusa

PER SAPERE IL PUNTO VENDITA UNION A TE PIÙ VICINO CHIAMA QUESTO NUMERO

DOVE Numero Verde 167-811020

SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

Tutti i marchi ® e ™ sono registrati e appartengono ai legittimi proprietari

COMPUTER UNION
INDUSTRIA INFORMATICA ITALIANA

MANNAGGIA ALLE TEMPISTICHE!

THRUST TWIST & TURN

Sviluppato dalla sconosciuta Carts Entertainment e prodotto dalla Take2 Interactive, Thrust Twist'N Turn (TTT per gli amici) è un interessantissimo gioco di corse automobilistiche prodotto in Finlandia (almeno così suppongo, dato che i programmatori di cognome fanno Kajala, Sorjonen, Kämäräinen, Leinonen, ecc.), nel quale dovrete guidare la vostra macchina a velocità folli su circuiti sospesi nell'aria, così come in Dethkarz, dal quale questo TTT sembra mutuare molto. Il demo lo trovate contenuto all'interno della directory \THRUST TWIST TURN del vol. 64 (nome file: **setup.exe**) e i comandi, oltre alle solite frecce direzionali, sono i seguenti:

CTRL	turbo boost
SHIFT	curva stretta
1	visuale dall'interno
2, 3, 4, 5	altre visuali

I requisiti di sistema al momento sono sconosciuti ma li stimerei in un P200 con 32MB di RAM. Da segnalare che il supporto Direct3D è ancora incompleto, quindi è meglio se giocate il tutto in modalità 3Dfx.

XTOM 3D

Il pericolo arriva da Oriente, dicevano una volta! Beh, ora non di pericolo si tratta, bensì di un bello sparatutto come non se ne vedevano da tempo (su PC, intendo) di nome Xtom 3D, sviluppato dalla coreana Jamie System Development.
La trama del gioco narrerebbe di draghi, continenti popolati da elfi e magia, ma a noi quello che interessa è che il dimostrativo è contenuto all'interno della cartella \ XTOM 3D del vol. 64 (nome file: **xtom.exe**) e che il giochillo in questione è alquanto rognosetto. In alcuni casi, infatti, una volta impostata la scheda grafica accelerata indispensabile per far girare il tutto e avviato il demo, compare un messaggio d'errore a indicare che nel sistema mancano determinate librerie grafiche. Ora, per sicurezza, per tutti coloro che possiedono una scheda basata su chip Voodoo, ho realizzato nel vol. 65 una cartella di nome \3DFX REFERENCE, in cui è possibile trovare i driver aggiornati per le 3Dfx. Se avete dei problemi, installateli; se avete ancora dei problemi e nel caso vi appaia il nome della libreria mancante (tipo xyz.dll), guardate se per caso questo file non è comunque presente nei driver che avete appena installato: su uno dei due PC su cui questo gioco non andava, ho notato infatti che copiando fisicamente il file mancante all'interno della cartella \XTOM 3D DEMO\DRIVER\XXX (dove XXX sta per la sottocartella corrispondente alla scheda video che avete nel PC), si riusciva a risolvere il problema. Se anche così non doveste venirne a capo, beh, speriamo solo che i Jamie rilascino a breve una versione aggiornata del loro Xtom 3D: il gioco è davvero carino e un'occhiatina la merita tutta. Ah, dimenticavo i requisiti minimi di sistema, che sono un Pentium 200 con 32 MB di RAM e scheda video accelerata compatibile con le OpenGL.

GOODIES

Un testo veloce veloce per delucidarvi sul contenuto della mensile cartella \GOODIES: innanzitutto abbiamo un'immagine grandissima (pensate, 3118x2004 pixel!) che raffigura quattordici personaggi dell'imminente Unreal Tournament. La peculiarità di questa "foto di gruppo" sta nel fatto che i personaggi non sono renderizzati con qualche programma tipo 3DStudio ma sono i veri e propri modelli poligonali del gioco, e l'unica differenza è l'alta risoluzione delle "skin" ovvero delle pelli in bitmap che ricoprono i modelli stessi: anche queste, comunque, saranno disponibili per l'uso ludico, anche se ben pochi ne potranno approfittare per via dei requisiti di potenza del computer e di occupazione di memoria. In ogni caso è un bel vedere: converrete che sono assolutamente spettacolari, di gran lunga quanto di meglio si sia mai visto. Il file in questione è **ut-character-gallery.jpg** e lo trovate nella cartella \UNREAL TOURNAMENT WALLPAPER.
Il file **heroesIII-gg-smpl.pdf** (\HEROES OF MIGHT & MAGIC III) contiene la versione dimostrativa di una delle guide strategiche realizzate, se non erro, dal sito Gamespot: si tratta di un assaggio della guida di Heroes of Might and Magic III. Provate a vedere se vi interessa, nel caso troverete informazioni aggiuntive sul sito stesso (il cui indirizzo è riportato nella guida). Il file è in formato PDF e richiede il diffuso lettore Adobe Acrobat Reader, che peraltro trovate nello shareware di questo mese.
C'è poi un mini-programmino, Morality (\MORALITY), che con una semplicissima interfaccia vi propone una serie di domande più o meno personali (in inglese) per stabilire alla fine a che livello sia arrivata la vostra perversione. Siete corrotti dai vizi o, piuttosto, affetti da un'inguaribile sindrome di banalità che fa di voi degli esseri grigi e prevedibili? Non c'è che dire, si tratta proprio di un programmino stupidissimo, ma forse potrà ravvivare qualche festa (magari quando il tasso etilico nelle vene degli astanti avrà superato il livello di guardia).
In \HALF-LIFE SDK troverete un file zippato di nome **hlstandardsdk.zip** nel quale sono contenuti i sorgenti di molti dei tools usati dai Valve per realizzare il loro Half-Life. Molti di questi derivano ancora da Quake 1, per cui chiunque di voi volesse smanettare con HL (creare mappe e modificare grafica e parametri di gioco) e avesse già una certa esperienza col caposaldo della id Software, dovrebbe partire avvantaggiato. Solo per utenti esperti!
In \GTA LONDON SAMPLER e in \KINGPIN SHOCKWAVE troverete due eseguibili che vi caleranno ulteriormente nell'atmosfera dei titoli dei DMA Design e della Xatrix. Cliccateci sopra e vedete che succede...
Bene, passiamo alle sottodirectory: quella chiamata \WOT contiene qualche "goodie" relativo a Wheel of Time, la saga fantasy bestseller in America e prossima protagonista di un giocone di azione-strategia basato sul motore di Unreal. Nella directory troverete tre file .mp3, corrispondenti ad altrettanti spezzoni della colonna sonora, che dovrete eseguire con uno dei programmi appositi (il più noto è WinAmp, presente su innumerevoli Silver Disk del passato). Oltre a questi c'è un tema del desktop con fondale, icone, suoni e compagnia bella... potete aprire esplicitamente l'archivio zippato con WinZip o fare un doppio click per installare direttamente i file nella directory giusta (almeno, su Win95 funziona). [Nota: se avete una versione non inglese di Windows, correggete il path dell'archivio autoscompattante che usa \Program Files anziché \Programmi]

Infine, la directory \AVVENTURE contiene cinque avventure testuali IN ITALIANO per la gioia dei molti appassionati di questo genere che fa molto retrò ma è uno dei più divertenti e interattivi mai visti. Se non sapete di cosa sto parlando provate a giocare qualcuna di queste, potreste innamorarvi e non solo far vostra la saga di Zork e tutte le altre storiche avventure Infocom, ma anche seguire il nuovo newsgroup it.comp.giochi.avventure.testuali !
Se poi volete dire la vostra agli autori, il loro indirizzo di posta elettronica è incluso negli archivi compressi.

32 bit. Lo scopo del progetto è quello di estendere la comodità d'uso della shell di Windows9x (meglio conosciuta come Explorer) fornendo al tempo stesso all'utente una completa flessibilità e libertà d'uso. E questo è quello che possiamo leggere nel "documento programmatico" del progetto WinSTEP 2000. Ma cos'è NextStart esattamente? È un qualcosa che va a sostituire il solito, vecchio e obsoleto Menu Avvio. Tenete presente poi che periodicamente appariranno aggiornamenti sul programma, nuovi temi e altro ancora sul progetto WinSTEP 2000, che potranno essere reperiti all'indirizzo members.xoom.com\WinSTEP2000 <http://www.Members.xoom.com/WinSTEP2000>.

NORTON ANTIVIRUS UPDATE

• Cartella Win95\Norton Antivirus Update

Dopo aver distribuito la versione 5.0 in versione TRIAL un paio di mesi fa, ecco a voi l'ultimo aggiornamento disponibile sulla rete per il pacchetto antivirus di Symantec. Esso risale al 26 Aprile 1999; per rendere più attuale il motore di ricerca del pacchetto e le stringhe di definizione dei virus non dovrete far altro che cliccare due volte sull'eseguibile che trovate in questa cartella. Se possedete una versione di Norton Utilities superiore alla 3.0, il programma vi chiederà di aggiornare anche il motore di ricerca per virus che esse comprendono. E questo è tutto!

PC-CILLIN 98

• Cartella Win95\PC-Cillin 98

Un mese decisamente ricco di antivirus, questo: dopo il TBAV (che trovate sull'altro CD), è ora la volta di PC-Cillin 98, ultima versione del popolare software della TrendMicro. Ricordandovi come al solito che delle istruzioni più dettagliate di questo programma sono reperibili all'interno del CD, come gadget promozionale in chiusura, vi annuncio la promozione lanciata da TrendMicro (http://www.antivirus.com) per voi lettori di TGM: presentandovi a un rivenditore autorizzato PC-Cillin con questo CD e la copia della rivista di questo mese potrete acquistare la versione upgrade (che costa 66.000 lire) invece di quella completa, che necessita di 99.000 lire per essere comprata. E poi non dite che non vi vogliamo bene...

VOODOO MOVIE 1.2

• Cartella \Win95\Voodoo Movie 1.2

Questo semplice programmino è dedicato ai possessori di schede 3Dfx (come forse avrete agilmente intuito dal suo nome), rimpiazza il famosissimo e ormai obsoleto 3Dfx Video Renderer (sempre dello stesso autore) ed è un'estensione per Active Movie, il programma Microsoft dedicato alla visualizzazione dei filmati di qualsiasi tipo: AVI, MPG, MOV. Il video renderer di Active Movie mostra i fotogrammi di un filmato all'interno di una finestra; il 3Dfx VR ne prende il posto, usando le capacità della scheda acceleratrice più diffusa per farlo meglio. Questo significa filmati a schermo intero che, se da un lato soffrono della dilatazione dei pixel (quando il formato del filmato è particolarmente ridotto), dall'altra beneficia del bilinear filtering hardware della Voodoo e di tutte le sue chicche per rendere più nitidi e meno cubettosi i frame del filmato. I requisiti del programma sono ovvi: scheda 3Dfx o 3Dfx2, i driver Glide 2.43, Windows95 e Active Movie (che con la versione OSR2 sono inseriti nel sistema di default).
I comandi per comandare l'esecuzione del filmato (visto che è a schermo intero e non ci sono i tasti né la barra di scorrimento) sono i seguenti:

CTRL + ←	Riavvolgimento (Rewind)
CTRL + ↓	Pausa
CTRL + →	Play
CTRL + ALT	Avanzamento veloce (Fast Forward)
CTRL + ↑	Stop
CTRL + SHIFT + ←	Filmato Precedente
CTRL + SHIFT + →	Filmato Successivo
ALT + F4	Esce dal programma

Bachi riconosciuti dall'autore e altro: problemi con le Voodoo Rush, e malfunzionamenti su Voodoo2 non di marca (l'elenco delle schede testate è nel file readme.txt). Il programma è shareware, e utilizzabile senza limiti per quattordici giorni; dopo un tot di tempo compare sullo schermo la scritta promozionale "Please Register", che comunque non disturba troppo.

WORDEXPRESS 2.0

• Cartella Win95\WordExpress 2.0

Il terzo prodotto della MicroVision Development, dopo WebExpress e CD Labeler, è un "normale" word processor, che sebbene non raggiunga i livelli qualitativi di programmi come Word, rappresenta un'ottima alternativa ai costosi (e ingombranti in termini di spazio e requisiti hardware) pacchetti Microsoft. Questo programma è l'ideale per scrivere lettere, promemoria, pagine per fax e simili, ma è anche un buon strumento per la stesura di tesine, elaborati e testi più complessi: il programma infatti contiene un gran numero di comandi di formattazione e tabulazione del testo, dei paragrafi e della pagina. È possibile creare documenti con intestazioni e piè di pagina, colonne multiple, tabelle, campi automatici come la data, l'ora e il numero di pagina. Troverete dei template (modelli) predefiniti per fax, presentazioni, brochure e simili. Sono presenti anche semplici tool di disegno coi quali inserire linee, rettangoli, cerchi ed ellissi. Si possono importare delle immagini all'interno del documento: i formati supportati sono i più diffusi ovvero Windows Metafile (WMF), Tag Image File Format (TIF), PC Paintbrush (PCX), Windows Bitmap (BMP), Encapsulated Postscript (EPS) e jpeg (JPG, JPEG). Ho inserito, nella cartella del programma, anche una sorta di aggiornamento, che aggiunge al programma i filtri per i seguenti programmi: Word per Dos, WordPerfect per Dos, WordStar e Professional Write. Con questo add-on potrete aprire documenti scritti con i word processor appena menzionati, e salvare i vostri lavori nei loro formati (Word per Dos fino alla versione 6.0, Wordstar fino alla 7.0, Wordperfect fino alla 4.2).

CREATIVE

RIVA TNT 2 ULTRA

Provala!

nei negozi Computer UNION

3D Blaster Riva TNT2 Ultra è la soluzione grafica veramente esplosiva! Un'unica scheda accelerata per il 2D e il 3D in grado di fornire qualità dell'immagine e velocità semplicemente da primato, il massimo per i giochi. Tutto grazie al potentissimo TNT2 Ultra: il più potente processore della famiglia.

Caratteristiche tecniche

- Memoria SDRAM superveloce 32MB
- Processore grafico nVidia Riva TNT2 Ultra
- Architettura 128 bit
- RAMDAC 300 MHz
- Z-Buffer 24/16 bit
- Rendering 3D a 32 bit
- Bus AGP
- Compatibile DirectX, OpenGL
- Oltre 9 milioni di triangoli/sec
- Oltre 300 Megapixel/sec con bilinear filtering

Nei negozi Computer Union trovi tutti i migliori prodotti multimediali, naturalmente Creative!

Audio **Altoparlanti** **PC-DVD** **Masterizzatore**

PER SAPERE IL PUNTO VENDITA UNION PIÙ VICINO A TE

DOVE Numero Verde 167-811020

SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

COMPUTER UNION
INDUSTRIA INFORMATICA ITALIANA

Tutti i nomi di prodotto o marchi sono marchi registrati dai legittimi proprietari - Le specifiche tecniche sono soggette a cambiamenti senza preavviso.

DRAGSTER

energia libera

GRUPPO LIFE & CO. - BOLOGNA

I concessionari Italjet sono sulle

Agip

Italjet sceglie

europ assistance

italjet
moto

Italjet- tel. 051 6223311

www.italjet.com
expt.dpt@italjet.dsnet.it

Il casco è vita!
italjet
EURO 1

Per conoscere il punto vendita più vicino
Numero Verde 800-266266

TELEFONA E VINCI!

Nestlé CON Lion

UNO SCOOTER Lion DRAGSTER A SETTIMANA!

40 anni di passione. **italjet** moto

gioca on line con: www.uniongamezone.com

UNION GAME ZONE

nella dimensione del divertimento

La più grande catena italiana di games.

Oltre 100 negozi, 3000 videogames, tutte le novità e le anteprime!

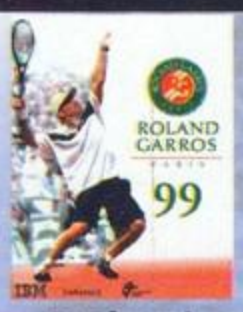
EVENTO DEL MESE

SOLO NELLA UNION GAME ZONE TROVI IN ANTEPRIMA

MIGHT & MAGIC VII

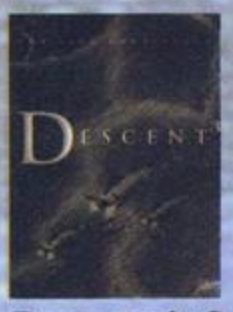
Fantastici omaggi per tutti!*

ANTEPRIME DEL MESE



Roland Garros 99

King Pin



Descent 3

Rally 99

Venite a giocare in anteprima!

NOVITÀ DEL MESE

Pro Pilot 99

Soul Reaver

Requiem

Grand Prix 500 ccm

VANTAGGI

Da noi ogni **12** giochi **1** in OMAGGIO

Richiedi la card

Acquistando un gioco, una rivista Game inclusa*

VIENI A RITIRARE LA 1ª RIVISTA DI VIDEOGIOCHI COMPLETAMENTE GRATUITA

* salvo esaurimento scorte

PER SAPERE GLI INDIRIZZI DEI NEGOZI UNION GAME ZONE TELEFONA A:

DOVE Numero Verde 167-811020

SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

3D PIRATI · LEADER Qualità Interattiva · C.T.O. S.p.A. · HALIFAX

Tutti i marchi ® appartengono ai legittimi proprietari

NEWS

ALLA APPLE NON PIACCIONO I BAMBINI?

Assieme ai carabinieri, gli avvocati sono la categoria professionale più colpita dalle barzellette nefande, ma talvolta a buon diritto; gli avvocati della Apple hanno infatti recentemente compiuto una mossa che dovremmo definire, quantomeno, di cattivo gusto. Un ragazzo Canadese di 17 anni aveva registrato, in via del tutto lecita, il dominio www.Appleimac.com la scorsa estate, per il suo sito dedicato al piccolo della casa della mela. Da alcuni mesi, però, la Apple ha iniziato a riappropriarsi di tutti i domini Internet correlati con i suoi prodotti, e anche questo è finito nelle sue mire; gli avvocati della Apple hanno chiesto al ragazzino di cedere l'indirizzo, e in tutta risposta lo studente ha accettato, chiedendo però come "riscatto" 30 modelli di iMac per la sua scuola. La compagnia non ha accettato, e ha finito per negoziare una causa al termine della quale ha accettato di pagare le spese legali e di corrispondere al ragazzo una piccola somma di denaro per la cessione del dominio. Tutto sommato, la spesa è stata senza dubbio superiore a quella che si sarebbe sostenuto regalando i 30 computer, e la società di Steve Jobs non ci ha certo fatto una figura cavalleresca; ma negli Stati Uniti, quando ci sono di mezzo le questioni legali, si perde anche il buon senso.

DOVE VUOI ANDARE OGGI?

Il noto slogan Microsoft è ormai più famoso di Mickey Mouse e viene continuamente reso oggetto di satire, deformazioni e plagi. La compagnia di Bill Gates ha comunque tutte le intenzioni di proteggere questa "proprietà intellettuale", specie quando ci sono di mezzo sistemi operativi concorrenti. Il sito www.linux.de ha infatti dovuto rimuovere dalla sua home page la scritta "Where do you want to go tomorrow?" una storpiatura molto nota nell'ambiente Linux. Non è chiaro quali siano le intenzioni di Microsoft, anche perché il succitato slogan è registrato da un'altra compagnia e quindi si dovrebbe battere necessariamente la strada del plagio; sono tuttavia centinaia, se non migliaia, i siti che presentano storpiature dei vari slogan di casa Microsoft: ci vorrebbero anni a toglierli tutti di mezzo, e il ritorno di immagine di una simile campagna sarebbe probabilmente poco proficuo.

MICROSOFT E KONAMI INSIEME

Microsoft e Konami hanno siglato un accordo in base al quale potranno sviluppare versioni specifiche per il proprio settore operativo dei reciproci giochi; in altre parole, Microsoft creerà le versioni PC dei giochi Konami, e Konami creerà le versioni console dei giochi Microsoft. Inutile dire che, almeno per il momento, è Microsoft ad avere il bottino più ricco. Fino ad ora la Konami aveva un accordo distributivo con Virgin Interactive ed era quindi rimasta "a piedi" dopo la dissoluzione della software house inglese. Appoggiandosi a Microsoft, Konami può contare soprattutto su una struttura distributiva in occidente senza pari, mentre la società di Redmond amplia il suo carnet di titoli con una serie di sicuri hit giapponesi e non. Dettagli sui titoli che saranno, per primi, progenie dell'accordo verranno forniti in seguito; secondo l'accordo le due compagnie possono "valutare" la possibilità di convertire i titoli in uscita, quindi non è automaticamente detto che ogni gioco prodotto da Microsoft e Konami effettuerà il "salto" di piattaforma (e ci sembra anche giusto).

LA EA SFONDA IL TETTO DEL MILIARDO

La Electronic Arts è la prima software house nella storia a sfondare il ragguardevole tetto di 1 miliardo di dollari di fatturato annuale. Il traguardo era atteso e previsto, specie dopo l'acquisizione di Westwood Studios, e dopo la pubblicazione di alcuni titoli di gran successo nel corso del '98. I titoli guida del periodo sono stati, per la precisione, Sim City 3000 (in vetta alle classifiche americane) e Alpha Centauri del genio Sid Meier. Il fatturato complessivo per l'anno fiscale 98 è stato di 1.227 milioni di dollari, il 34% in più rispetto ai 908 milioni dello scorso anno; nel solo ultimo trimestre la EA ha incassato utili per quasi 22 milioni di dollari e anche qui la crescita rispetto al '97 è sostanziale, superiore al 43%. Se poi considerate che Tiberian Sun, prima o poi, dovrebbe anche uscire, capirete come lo strapotere EA (almeno in termini numerici) non avrà certo fine nel prossimo futuro. Bravi!

NESSUNO PIU' FERMA LA FRANCIA

La Francia ha sempre avuto sviluppatori di giochi più che rispettabili, Delphine e Ubi Soft in testa, ma recentemente si sta proponendo sul mercato vidoeludico mondiale con grande prepotenza. Se n'è avuta definitiva conferma dopo che la Infogrames ha acquistato Gremlin e Accolade (che si affiancano alla ex-Ocean), e la Havas ha risposto comprandosi Sierra e Blizzard dalla Cendant. Ora, pare che nel mirino dei transalpini ci sia anche la Gt Interactive. Quest'ultima è recentemente stata sotterrata dai debiti di bilancio, e si trova quindi nella posizione "ideale" per venire acquisita da una pesce più grosso. Il pesce in questione sarebbe la Legardere, una compagnia da 12 miliardi di dollari che si occupa principalmente di editoria (pubblica, tra le altre, la rivista Elle). Proprio la concorrenza con Havas sarebbe il motivo alla base di questo interesse; ormai i videogiochi sono un terreno proficuo anche per le grandi compagnie di entertainment, e quindi fenomeni di questo tipo (chiedete alla Sony) saranno sempre più frequenti.

CRONACHE DALL'UMANITA - PARTE SECONDA

Le ultime novità dall'universo -sempre più confuso- di Mankind

A cura di Claudio "Keiser" Todeschini

Questo articolo è un po' anomalo, amici: non è una preview, non è una recensione, tanto meno una voce di corridoio. Vero è che risulta davvero singolare il caso che ne è alla base, ovvero il gioco Mankind, sviluppato dalla francese Vibes e distribuito dalla Cryo. Lo scopo di queste due pagine è chiarire a voi lettori in maniera ufficiale la posizione della casa transalpina in merito al gioco stesso, presente nei negozi di tutto il mondo da parecchi mesi ma lungi dall'essere completo: esso è ancora, a detta degli stessi programmatori, in fase beta.
Dopo svariati tentativi andati a vuoto sono riuscito, una notte di un mese fa, a intervistare Yannis Mercier, grafico del gioco e gran capoccione della Vibes, "incastrato" dal sottoscritto in una chat di ICQ. Quella che trovate più sotto è la trascrizione della conversazione che abbiamo avuto.

COSA È MANKIND?
Mankind è uno strategico in tempo reale ambientato nello spazio: il giocatore interpreta il ruolo di un abitante di questo macro universo, composto dalla bellezza di 900 sistemi solari; l'obiettivo finale di diventare imperatori è solo un pretesto per consentire a migliaia di persone di conoscersi, costituire alleanze, formare gilde e clan che combattono per il dominio di specifiche zone della galassia. Si gioca nello spazio aperto e sui singoli pianeti: come ogni strategico che si rispetti, anche Mankind mette a disposizione del giocatore numerose unità da combattimento aeree e terrestri, mezzi per scavare ed estrarre le risorse energetiche dai pianeti, e basi a terra. All'interno di queste ultime si può sostare tra una battaglia e l'altra, scambiarsi quattro parole, acquistare e vendere merci o armi, oppure accettare missioni provenienti dall'impero. Graficamente il gioco è molto accattivante, presentandosi in una onesta veste tridimensionale (accelerata) con visuale in soggettiva, dal "parabrezza" del veicolo.
E fin qui, in estrema sintesi, il gioco. Prima di passare alla chat vera e propria, un piccolo riassunto delle puntate precedenti, e che mi hanno spinto a scrivere questo articolo.
Settembre1998: il sottoscritto scrive una lunga preview di Mankind, misconosciuto gioco strategico solo on-line del quale, fino ad allora, non si sapeva quasi nulla. In quella stessa sede annunciai che sarei entrato nella nutrita lista di betatester del gioco, ovverosia di quei personaggi che (a gratis) giocano e si scontrano con i numerosi bachi che affliggono il codice dello stesso, segnalandoli con zelo ai programmatori che (in teoria) li correggono. La fase di beta sarebbe dovuta andare da agosto a novembre, approssimativamente. Come promesso da Yannis, mi metto in attesa del codice di registrazione e del sito da cui scaricare il gioco.
Novembre 1998: tutto tace. Alle mie numerose richieste di una data di distribuzione del codice, Yannis e la Vibes fanno melina dicendo che stanno dando gli ultimi ritocchi al gioco.
Dicembre 1998: arriva in redazione la scatola del gioco. Non un anonimo CD masterizzato contenente il codice preliminare ma un elegante box, che lascia intendere l'imminente rilascio della versione completa nei negozi. Mi collego e inizio a giocare, e quello che salta immediatamente agli occhi è che il titolo è tutt'altro che finito: bachi come se piovesse, totale assenza di una guida on-line, ecc. Cominciano ad arrivare le prime lettere di protesta da parte di alcuni lettori che hanno acquistato il gioco e si trovano davanti una versione per nulla completa. Gli aggiornamenti che vengono automaticamente scaricati prima di iniziare a giocare risolvono poco. Le gilde furoreggiano e minacciano cause legali alla Cryo e alla Vibes.
Febbraio 1999: una piccola voce di corridoio riguardante il gioco spiega che siamo ancora in fase preliminare, e che una recensione non è possibile. Le banfe della Vibes mi fanno ingenuamente promettere una recensione quanto prima che invece non è ancora arrivata.

E FINALMENTE ICQ!!!
Il colloquio è avvenuto il 30 Aprile alle due e dieci del mattino, e si è protratto per oltre un'ora e mezza. Ho tolto dalla trascrizione le baggianate, mantenendola comunque integra nelle parti essenziali. Mi sono solo permesso di darle qualche aggiustatina solo per renderla leggibile: chi "chatta" spesso sa che è molto facile perdere il filo del discorso, interrompere l'altro (vero, Chiara?) e cose del genere. Abbreviazioni: CT- Claudio Todeschini; YM - Yannis Mercier

<CT> : carissimo Yannis, come sta procedendo il progetto di Mankind?
<YM> : alla grande! Hai mai sentito parlare di "Mankind Rebellion"?
<CT> : NOOOOO!!! Di che cosa si tratta???
<YM> : un sito francese - in cui viene chiesto alla Vibes di fornire maggiori informazioni riguardo Mankind. Non è una vera e propria ribellione. Sono molto costruttivi, e hanno realizzato una form per segnalare i bachi, che ci arriva direttamente.
<CT> : bello!
<YM> : magari puoi dare un'occhiata al sito, se ti va
<CT> : ho ricevuto molte lettere dai lettori di TGM che, ad essere sinceri, non apprezzano il modo in cui la cosa sta andando avanti. Il tono è minaccioso, del tipo "facciamo causa alla Vibes!"... non gli va giù che il gioco sia ancora in fase beta dopo tutto questo tempo. Io non ci ho giocato più molto, a causa del lavoro, e ammetto di non saperne granché, ma mi sembrano DAVVERO arrabbiati. La ragione per cui non ho ancora recensito il gioco (o io o altri, NdCT) sta proprio in quelle lettere... Mi è stato sconsigliato da tutti di non fare alcuna recensione perché secondo loro il gioco non è per niente finito. Cosa mi sai dire? A che punto siamo con lo sviluppo di MK?
<YM> : ok, hanno ragione e torto! Tieni presente che siamo in sei a sviluppare MK. Ora siamo in nove, ma sempre un team ristretto, se paragonato a quello di Everquest della Sony o di Ultima On-line. Non abbiamo le risorse finanziarie per sostenere un intero anno di beta testing. E così l'unico modo di sopravvivere era quello di lanciare il

gioco e lavorare duro per dimostrare che funziona e che daremo ai giocatori un gran gioco online (il migliore:-)))
<CT> : sì, peccato che voi (in realtà la Cryo) abbiate venduto il gioco come completo! È questo il problema, credo. Molti degli acquirenti non sapevano che il gioco era "ancora" beta. Io poi pensavo che la Cryo avesse la forza economica di sostenere lo sviluppo del gioco... Considerando il budget di giochi come "The Ring" (bleah!)
<YM> : forse avremmo dovuto mettere un adesivo sulla scatola con scritto "still evolving" o qualcosa del genere
<CT> : quello sarebbe stato gradito. Sai, io credo che MK abbia le potenzialità per essere il miglior gioco online, ma la Cryo non può trattare gli acquirenti a quel modo!
<YM> : grazie, ma dobbiamo prima finirlo, il gioco... Lo so, ma noi (Vibes e Cryo, NdCT) dobbiamo lavorare insieme, e fare del nostro meglio da tutte due le parti. Non è facile sviluppare, gestire e vendere un gioco come questo.
<CT> : quante copie avete venduto e quanti "combattenti" avete?
<YM> : la Cryo dice 10.000 copie. E noi abbiamo 9.000 utenti sui nostri server.
<CT> : una domanda: perché la Cryo non assume altra gente per lavorare al progetto? Sicuramente li può pagare... :)
<YM> : Sì, i soldi ce li hanno, ma la Vibes non è la Cryo: abbiamo co-prodotto il gioco, così possiamo decidere il modo in cui lo vogliamo portare avanti. Non vogliamo lavorare in un grosso team come fanno spesso loro.
<CT> : capisco. Ma vedi, Yannis, il problema di fondo è che in Italia la connessione alla rete costa, così quelli che vogliono comprare un gioco esclusivamente online (a parte i soldi del gioco in sé, che pure non vanno dimenticati, e che non reca sulla scatola alcuna scritta "beta" o "in progress") vogliono solo GIOCARE! Guarda, sono davvero tutti molto delusi.
<YM> : ti capisco, perché anche in Francia è lo stesso. Ecco perché c'è Mankind Rebellion ora. Vedi, noi non abbiamo mai venduto il gioco online, e questo l'obiettivo che vogliamo ottenere.
<CT> : ci sono due cose che non mi piacciono della gestione di MK: 1., che dopo 8 mesi la guida online non sia ancora pronta (dato che il manuale non spiega niente neppure di un'interfaccia non certo semplice: io non mi considero un pivello, eppure ho avuto bisogno del tuo aiuto per imparare a giocare); e 2., l'assenza di una modalità di pratica offline.
<YM> : Lo sappiamo, ed ecco perché stiamo modificando radicalmente l'interfaccia. Per quel che riguarda la guida, purtroppo non abbiamo abbastanza tempo per lavorarci, e il gioco cambia ogni mese.
(Yannis mi manda l'URL di MK Rebellion e vo a visitarlo)
<CT> : ma il sito di MK Rebellion è in francese! Maledizione! Comunque sembra davvero che vi odino... :)
<YM> : no, è che vogliono solo rendere più trasparente a tutti la gestione del gioco. Non si preoccupano del fatto che non sia completo, loro capiscono la nostra situazione, ma vogliono aggiornamenti sullo sviluppo, il dettaglio dei bachi, ecc.
<CT> : anche i giocatori italiani (ammesso che vogliano) possono unirsi a loro, quindi.
<YM> : sicuro, anzi dovrebbero. I tedeschi si sono uniti proprio all'inizio di questa settimana!
<CT> : citerò il sito, in modo che chi vuole possa dare il suo contributo. Tornando a noi, hai un'idea della data di terminazione della fase beta? Molti lettori mi chiedono se sia il caso di acquistare il gioco, e io per il momento rispondo loro di no, a meno che non vogliano pagare per fare i betatester...
<YM> : abbiamo seriamente intenzione di avere una versione stabile per la fine di maggio.
<CT> : grandioso!
<YM> : intendo dire una versione che noi stessi saremmo orgogliosi di vendere online. Questo significa anche una versione shareware da scaricare. Al momento mancano ancora un po' di cose belle, che vogliamo includere, cose che tu non ti immagineresti neppure di aver in un gioco!
<CT> : e cosa ci sarà nella versione shareware?
<YM> : accesso illimitato ai server, con un limite di unità che si possono usare (10). Serve solo per vedere se tipiace MK. A quel punto lo puoi acquistare direttamente su un sito protetto. Alcune funzioni saranno disabilitate, come le frequenze private
(a questo punto inizia una pantomima triste del sottoscritto che cerca avidamente ed inutilmente di carpire qualche informazione...)
<YM> : ti dico che è un segreto, c'è una forte concorrenza al momento...
<CT> : a questo punto mi viene davvero una domanda: ma se sarete orgogliosi di vendere la versione completa del gioco via rete, perché c'è stata PRIMA (e anche adesso) una versione scatolata nei negozi spacciata come tale? (domanda bastarda)
<YM> : per avere un po' di denaro per sopravvivere! Sfortunatamente...
(rimango basito e senza parole per parecchi minuti)
<CT> : (...) posso pubblicare questa chat sulla rivista?
<YM> : sì, certo. Spero di aver risposto alle tue domande e che i giocatori italiani ci perdonino il cattivo inizio...

Altro che cattivo! Quello che emerge chiaramente dalle dichiarazioni di Yannis è, al di là di tutto, che il gioco è stato (praticamente) venduto apposta per raggranellare peculio per autofinanziarlo (un po' come hanno fatto i tizi del Bleem! NdTMB). Cosa che di per sé sarebbe pure lecita, ma della quale sarebbe stato meglio avvertire gli acquirenti...
Non so come andrà a finire questa faccenda: spero che queste due pagine vi abbiano aiutato a capire un po' meglio la situazione e a farvi un'opinione in merito: spero di poter continuare ad aggiornarvi in futuro, magari con notizie un po' più serene! Ognuno tragga poi le sue conclusioni...
Per adesso mi fermo qui, ringraziando i lettori che mi hanno contattato in questi mesi, in particolare Davide "Mc Orion" Corsaro, responsabile della più importante gilda italiana di Mankind, e Simone "Pompeo" di Tecnocratia.

SITI DI RIFERIMENTO

Per orientarvi nel sempre più caotico universo di Mankind, ecco dove potete dirigere il vostro browser.
Il sito ufficiale del gioco:
http://www.mankind.net
Mankind rebellion :
http://www.citeweb.net/bwind/rebellion/
Le gilde italiane ancora attive:
L'unione: http://www.videobank.it/unione
Tecnocratia:
http://www.pragmanet.it/HPPersonali/tecnocratia
Tempesta Infernale:
http://dns.edpnet.it/Tempesta_Infernale/
Italian Space Knight:
http://paolo.oasi.it/mankind

Ed ecco il terzetto dei boss della Vibes (nonché un terzo dell'organico...). Yannis è il tizio al centro, circondato da Frank De Luca (project leader, a destra) e Alexandre Ledent (grafico, a sinistra).

LA ACTIVISION SVENDE I CLASSICI

La Activision è stata la prima software house ludica della storia, ovverosia la prima compagnia al mondo a produrre giochi per una piattaforma senza occuparsi di produrre anche la piattaforma stessa (nacque ai tempi dell'Atari VCS). Per questo motivo è naturale che annoveri, nel suo carnet, una serie di classici intramontabili come Pitfall, ad esempio. Questi giochi sono per ora relegati al mondo sotterraneo dell'emulazione, ambito in cui non è chiara la legalità e l'utilizzo degli stessi senza possedere il supporto originale (cartuccia o dischetto che sia). Per fare chiarezza, la compagnia americana ha deciso di mettere in vendita on-line 50 tra i suoi titoli storici, a prezzi compresi tra 4.95 e 19.95 dollari. La mossa ha più attinenza con il mercato budget che con il retrogaming, ma si tratta comunque di un esperimento piacevole. Altre compagnie, come la Gremlin, hanno invece scelto una strada diversa: la software house inglese ha infatti acconsentito a che tutti i suoi titoli Amiga siano distribuiti gratuitamente in rete (e utilizzati con i relativi emulatori).

CRESCONO LE VENDITE DI PC IN EUROPA

Le vendite di PC nell'Europa Occidentale sono cresciute del 20 percento nei primi mesi del 1999, secondo una ricerca della Dataquest. Tra i costruttori, la Fujitsu è risultata quello con il maggiore tasso di crescita (+46.9%), seguita da Dell e Siemens. In testa alle classifiche di vendita sono rimaste Compaq e IBM. Il paese che ha aumentato di più la sua richiesta in questo periodo, rispetto al 1998, è la Germania (+34.6%), e in generale questi dati sono ascrivibili in buona parte alle vendite di computer destinati all'uso casalingo. Il dato Europeo è decisamente conformante, anche nell'ambito di una generale crescita del mercato mondiale che, sempre per il primo trimestre dell'anno, ha fatto segnare una crescita globale pari al 14.1 percento.

LA SOLITA STORIA DELLA VIOLENZA

Molti di voi non ricorderanno un fatto di cronaca riguardante un quattordicenne del Kentucky che, nel dicembre del 1997, fece irruzione nella sua scuola con il fucile spianato e cominciò a sparare a tutto ciò che si muoveva. Il criminale in questione, Michael Carneal, è stato condannato all'ergastolo senza possibilità di revisione della pena per almeno 25 anni. Tra le vittime del carnefice c'erano anche tre studenti coetanei della stessa scuola; bene, i genitori di questi tre studenti ritengono che il gesto di Carneal sia stato frutto della sua esposizioni a materiale come videogiochi, siti pornografici e film d'azione violenti. Le famiglie hanno intentato una causa da 130 milioni di dollari, inserendo nell'elenco anche software house come id, Nintendo, Sega e Sony. Come queste persone riescano a superare il dolore per la perdita di un figlio sino al punto di cercarne un sostituto nel denaro è fuori dalla mia comprensione. E d'accordo che in America fare cause milionarie va di moda, ma stavolta siamo sulla luna.

LA GAFFE DELLA FCC

La FCC (Federal Communications Commission), l'organo americano che si occupa anche di "moderare" tutti i settori dei media per frenare la diffusione del linguaggio indecente, ha commesso una clamorosa gaffe nella sua mailing list. In mezzo alle consuete notizie riguardanti le attività dell'ente, infatti, c'era anche una barzelletta sconcia, con oggetto la storia di alcune suore e le loro confessioni "piccanti" in merito alle pratiche da loro svolte prima di entrare in convento. La storiella non conteneva alcuna delle sette parole tabù (i termini più volgari di tutta la lingua inglese), ma era tuttavia poco consono alla situazione. Non è chiaro come uno scherzo del genere sia potuto accadere...

INTEL SPINGE VERSO I 64-BIT

Per ora i 64-bit sono prerogativa soltanto dei chip RISC e delle console: la maggioranza degli utenti finali opera ancora in sistemai a 32-bit, ma come saprete la Intel ha già pronta l'architettura dei chip del futuro, che sta ora spingendo grazie a un consorzio di costruttori hardware e istituzioni finanziare. Con un fondo d'investimento da 250 milioni di dollari, stanziati da compagnie come Hewlett-Packard, Dell Computer, Compaq Computer, SGI e Morgan Stanley, il gigante dei microchip intende aprire il mercato alla nuova tecnologia Merced. Questo chip, il primo della famiglia denominata "IA-64", uscirà verso la metà del 2000, e il suo immediato successore, McKinley, vedrà la luce nel 2001. Un lungo programma preparativo, specie negli ambienti di sviluppo software e hardware, è necessario visto il sostanziale cambio di struttura dei PC che adotteranno queste soluzioni. Inoltre, con questi processori, Intel vuole "invadere" il mercato extra-Windows, che attualmente è dominato dai chip a 64-bit di Sun e Digital.

ACCORDO DA 5 MILIARDI DI DOLLARI TRA MICROSOFT E AT&T

AT&T e Microsoft hanno annunciato una serie di accordi di collaborazione con l'obiettivo di accelerare l'offerta di una nuova generazione di servizi di comunicazione a banda larga e per Internet. In base all'accordo, Microsoft acquisterà titoli AT&T per 5 miliardi di dollari e AT&T amplierà la propria offerta di set-top basati sulla piattaforma software di Microsoft per i servizi televisivi. Entrambe le società effettueranno alcune sperimentazioni dei nuovi servizi digitali via cavo in tre città degli Stati Uniti. "Siamo soddisfatti del fatto che Microsoft condivida la nostra strategia orientata all'utilizzo di cavi a banda larga per offrire a milioni di famiglie americane una nuova generazione di servizi per le comunicazioni digitali, le

NEWS

informazioni e l'intrattenimento - ha affermato Michael Armstrong, Presidente e Amministratore Delegato di AT&T - Non vediamo l'ora di allargare le nostre relazioni con Microsoft e di aggiungere la loro creatività al nostro know-how tecnico. Questo accelererà il lavoro che stiamo già facendo con molte altre società di hardware e software". "L'accordo di oggi rappresenta un altro passo verso le piena affermazione di quello che noi chiamiamo Web lifestyle- ha affermato Bill Gates, Chiarman e CEO di Microsoft - Lavorare con AT&T, società leader nel settore delle tecnologie via cavo e telefoniche, permetterà a milioni di persone di accedere a servizi Internet e televisivi di livello superiore". AT&T ha annunciato che utilizzerà in misura sempre maggiore il sistema operativo Microsoft Windows CE nei suoi dispositivi set-top, consentendo a un ampio numero di società di sviluppare applicazioni in grado di fornire nuovi servizi di comunicazione, informativi e per l'intrattenimento. AT&T si è già impegnata ad utilizzare sistemi basati su Microsoft Windows CE in circa 5 milioni di set-top box. In base all'accordo non esclusivo annunciato oggi, aumenterà il volume delle sue licenze per Microsoft Windows CE con l'obiettivo di abilitare un numero addizionale di set-top box, compreso fra i 2,5 e i 5 milioni. Dopo la definizione della proposta di fusione tra AT&T e MediaOne e in seguito al già annunciato accordo di interconnessione e commerciale con Comcast, i sistemi AT&T, proprietari o prodotti da terze parti, saranno presenti in circa 25 milioni di case. L'azienda ha affermato che intende usare sistemi software per set-top box di diversi produttori. Microsoft investirà dunque 5 miliardi di dollari in obbligazioni privilegiate convertibili e warrant AT&T. Le obbligazioni convertibili, che avranno un valore nominale di 5 miliardi di dollari e un prezzo unitario di 50 dollari, garantiranno dividendi trimestrali di 62,5 centesimi per obbligazione. Le obbligazioni, che saranno convertite in 66,7 milioni di azioni AT&T a un prezzo di 75 dollari per azione, avranno una scadenza trentennale, e la convertibilità potrà terminare, a certe condizioni, dopo tre anni. I warrant potranno essere esercitati in tre anni per comprare 40 milioni di azioni AT&T a un prezzo di 75 dollari per azione.

TESTIMONI ECCELLENTI PER INTERNET EXPLORER...

Di nuovo aule di tribunale per Microsoft, che ha nominato i tre testimoni per la propria difesa durante il processo sull'antitrust la cui prossima fase dovrebbe partire in questi giorni. Con il loro aiuto, Microsoft vuole avanzare l'ipotesi che la fusione AOL-Netscape faccia cessare, di fatto, tutte le accuse sul monopolio esercitato da Internet Explorer tramite Windows 95 e 98. Si tratta rispettivamente di David Colburn, Senior Vice President for business affairs di America Online, Gordon Eubanks, Presidente e Amministratore Delegato di Oblix Inc., e il Professor Richard Shmalensee, rettore della Sloan School of Management del Massachussets Institute of Technology. "I nostri testimoni a favore mostreranno che il recente merger tra AOL e Netscape, del valore di 10 miliardi di dollari, rimette completamente in gioco il processo intentatoci dal governo - ha affermato William H. Neukom, Senior Vice President for law and corporate affairs di Microsoft - I nostri testimoni dimostreranno inoltre che la concorrenza e l'innovazione sono più forti che mai nel settore informatico, e che i consumatori stanno avendo straordinari benefici da Microsoft e da tutta l'industria dell'IT". I testimoni a favore di Microsoft sono i seguenti: David Colburn, Senior Vice Presidente for business affairs di America Online, che testimoniò a favore del governo lo scorso ottobre. Gli avvocati di Microsoft interrogheranno Colburn quale testimone a sfavore mostrando come la fusione tra America Online e Netscape mini alla base la tesi del governo. La difesa - che ha avuto un'audizione presso la corte lo scorso lunedì - ha affermato che, alla luce dell'accordo e dell'evidenza della propria tesi dimostrata attraverso documenti autorizzati dalla corte, interrogherà inoltre Colburn riguardo alla "completezza e alla sincerità delle precedente testimonianza" data dallo stesso Colburn in questo caso. Gordon Eubanks, Presidente e Amministratore Delegato di Oblix, azienda produttrice di software per le imprese, e precedente Amministratore Delegato di Symantec, l'azienda leader nel settore del software per le "Utilities". Oblix, situata a Mountain View (California), è una società privata con azionisti quali Novell Inc., Netscape Communications Corp., e Kleiner Perkins Caufield & Byers, società di investimenti specializzata in "venture capital". Eubanks testimonierà riguardo alla concorrenza tra le diverse aziende produttrici di software e sui benefici che questa concorrenza porta ai consumatori. Il Professor Richard Schmalensee, Rettore della Sloan School del Massachussets Institute of Technology, testimonierà riguardo a diversi argomenti relativi alla causa, incluso il fatto che i rapidi cambiamenti nel settore IT - come la recente operazione AOL-Netscape-Sun - rendono la causa del governo non necessaria e infondata. L'inizio della fase di difesa del processo è previsto per il lunedì successivo alla conclusione di un processo sul narcotraffico, anche questo presieduto dal Giudice della Corte Federale Thomas Penfield Jackson.

...E MICROSOFT COMUNQUE SORRIDE

Aule di tribunale o no, rimangono più che positivi i dati fiscali della compagnia, che annuncia di aver ottenuto nel terzo trimestre '98 - '99 un utile netto di 1.92 miliardi di dollari e un aumento del valore per azione di 0.35 dollari, con un aumento del 40 % rispetto al valore di 0.25 dollari per azione riportato nello stesso trimestre lo scorso anno. Il fatturato totale è stato di 4.33 miliardi di dollari, con un aumento del 15% rispetto al risultato di 3.77 miliardi ottenuto nel corrispondente periodo '97 - '98. Il fatturato non include 400 milioni di dollari, provenienti dagli introiti di Microsoft Office 2000, che verranno contabilizzati nel

CRONACHE DI BRITANNIA (diario di Ultima Online, capitolo XV)

L'arrivo della primavera porta il bel tempo e scendono le ore dedicate al computer. Il mese, dunque, si presenta più tranquillo del solito. D'altro canto, però, sono sicuro che, da giugno in poi, con la fine delle scuole e quindi con la fine della necessità di alzarsi presto, i sudditi di Lord British torneranno a calcare le terre di Britannia tutte le sere e fino a notte fonda. Nel frattempo, i veri duri di UO non si concedono pause. Rick, ad esempio, per riprendersi quello che era suo (il tesoro di un mostro) ha fatto la fine dei PK. É diventato rosso. E dovendo intervenire ogni tanto in aiuto dei suoi compagni di gilda contro i PK furbi, quelli blu, non riesce a recuperare il giusto colore. Quando leggerete queste righe sarà passato un mese: ce l'avrà fatta il nostro eroe a tornare nel mondo degli onesti?

I WarMages of Justice sono in guerra e, a giudicare dalle prime battute, non se la passano bene. Forse poco abituati a lottare ordinatamente, i nostri, quando sono stati attaccati da ben tre gilde, si sono disuniti. I primi scontri sono finiti in pareggio, nel senso che i nemici, sebbene più forti e numerosi, non riuscivano a passare le difese dei WMJ. Nella terza battaglia, però, i nostri sono morti tutti, compreso il guildmaster Stefano. L'unico sopravvissuto é stato Mc (da non confondere con McOrion), che in seguito ci ha inviato un messaggio con un dettagliato resoconto. Se volete aiutarli, aprite le Cronache di Britannia versione CD e consultate la loro home page.

Pochi giorni prima, lo stesso Mc, Meriadon e Puffo Barlocco si sono avventurati nelle terre di T2. Sapete com'é, serviva un po' di veleno come digestivo e hanno deciso di farselo dare direttamente dagli ophidian, gli uomini-serpenti... Dopo averne affrontati un certo numero, si apprestavano a tornare a casa quando il destino gli ha giocato un brutto scherzo: un altro gruppo di nemici li ha visti quasi per caso, e naturalmente ha attaccato dopo due nanosecondi. Stanchi, feriti e impauriti, Mc e Puffo Barlocco hanno usato l'unica tattica che gli é venuta in mente: il caricone. Sarebbero sicuramente morti se Meriadon non fosse comparso all'ultimo istante, curandoli e mettendoli in grado di sopportare altre ferite. Da qui in poi, il resto dello scontro é stato facile.

Uno che invece ha litigato con la fortuna é Sir Justi. Armato della sua nuova plate, con tanto di mantello rosso e tunica verde, stava tornando a casa dall'allenamento (visibile in foto) quando é stato affrontato da un PK. Poco male, dice lui, é uno solo... Peccato che, pochi passi più in là, ce ne fossero altri nove! Dopo averlo letteralmente disossato, i banditi l'hanno abbandonato sul posto.

Prelevate le ultime 500 monete dalla banca, Justi ha ricomprato un po' di equipaggiamento e si é rimesso in viaggio, naturalmente andando nella direzione opposta a quella dei PK. I quali, nel frattempo, si erano spostati dall'altra parte. Morale, ora Justi va in giro in mutande.

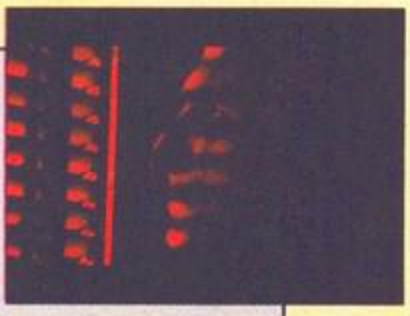
Visto che siamo in tema di PK, vale la pena segnalare una novità particolarmente interessante: accogliendo le proteste di chi lavora una settimana per poi venire derubato di tutto, la Origin ha deciso di rendere attached gli house deeds. Per chi non avesse capito, significa che da ora in poi i diritti di costruzione degli edifici saranno legati a colui che li ha conseguiti, e non saranno rubabili in caso di morte, ad esempio se venite assaliti intanto che cercate un po' di spazio libero. Maggiori dettagli nelle news di Tronky, all'interno delle Cronache di Britannia versione CD.

Tra le altre novità che troverete questo mese nelle Cronache, prima di tutto una nuova gilda maggiore: i Bastards and Evils. La Biblioteca é diventata più facile da consultare, e contiene quattro nuovi articoli. Non manca l'aggiornamento sui server non ufficiali, con altre notizie su Moon e una lunga e succosa anticipazione su Mediterraneo.

Anche questo mese la pagina é agli sgoccioli. Mi appresto a chiudere il diario, e a rimetterlo sullo scaffale. Buona lettura per le Cronache versione CD, buon divertimento per UO, e buona fortuna per le vostre avventure!

Ametraal di Trinsic (aka Alessandro La Spada)

BILL GATES ASSUME TEX MURPHY



Ero nel mio ufficio, intento a specchiarmi nel fondo di un bicchiere sporco di bourbon e del rossetto di una bruna di cui non ricordo il nome, quando il telefono squillò. Non avevo voglia di parlare con nessuno, così inserii la segreteria. Sul monitor comparve un uomo dall'aspetto giovanile, magro e con quel sorrisetto da nerd che ho sempre odiato. Aveva un paio di occhiali così larghi che ci potevi giocare a golf, e una t-shirt con scritto "where do you want to go today?" All'inferno, risposi tra me e me, e stavo per alzarmi a versare dell'altro scotch quando l'uomo iniziò a parlare. "Giovanotto, ho da farti una proposta che non puoi rifiutare. Lo so che sei in ufficio, quindi vedi di rispondere". Il tono vagamente arrogante mi fece irritare, ma il mio cuore mi suggerì di rispondere ugualmente. Peccato che la .45 che ci stava sopra attutisse i suoi sussurri, così lo ignorai. L'uomo continuò a parlare. Diceva di essere a capo di una grossa compagnia di software, di chiamarsi Bill Galles o qualcosa del genere, e che era intenzionato ad assumermi. E a pagarmi. La parola magica catturò la mia attenzione, e mi precipitai allo schermo. "Mi scusi, ero in bagno", bofonchiai con l'aria del bambino colto con le mani nella marmellata, "Cosa vuole da me?" "Semplice: voglio che lei lavori per me. Mi piace il suo stile, e credo che potremo fare buoni affari insieme". La facile lusinga non sortì l'effetto voluto. "Anche a me piace il mio stile, ma non per questo mi telefono per dirmelo. Vada avanti". "Vede, la Microsoft (la compagnia che io posseggo) ha acquistato di recente la Access Software, compagnia che è al top per quel che riguarda la produzione di simulazioni golfistiche. Ho saputo che anche lei fa riferimento a loro, e mi premunivo di informarla che da questo momento lei è alle mie dipendenze. Quella di lavorare per me, in realtà, non era una richiesta". Non capivo più niente. Ma cosa diavolo voleva questo tizio? "Guardi che io lavoro da solo", risposi tossendo. "Lo so, e continuerà a farlo. L'accordo che abbiamo stipulato con la Access non influenzerà il suo modo di lavorare, così come quello del team di sviluppo di Links. Apprezziamo il vostro stile e vogliamo che continuiate così, solo che d'ora in poi lo farete per noi". La cosa non sembrava troppo malvagia, ma anche quella di sposarmi con Sylvie mi era sembrata una buona idea, allora. Ma capivo che non avevo molta altra scelta, così tergiversai. "Questo significa che potrò continuare a lavorare al mio nuovo caso?" "Certamente, Tex, po—" "Mi chiami Murphy. Solo gli amici e quelli che stanno per ammazzarmi mi chiamano Tex: e lei non mi sembra che rientri in nessuna delle due categorie" "Mi scusi, signor Murphy. Cavoli, lei è un vero duro! Certo che potrà continuare a lavorare sul suo caso. Come si chiama? Ah, ecco qui: Trance. Sempre con Chris Jones come protagonista ed in uscita per quest'estate, certo. Buon lavoro, allora. Ci risentiremo". "Ma come diavolo fa a sapere queste cose? Non cre—". Troppo tardi. Come sempre.

Claudio Murpheschini

RETE, TEMPO DI SFRATTI

Avete mai sentito parlare di "Cybersquatting"? Il fenomeno, poco diffuso da noi, è invece una vera e propria piaga delle aziende d'oltreoceano: in pratica c'è qualche anonimo che, in maniera assai lungimirante, registra un grosso numero di nomi di dominio (www.nomedominio.com) in attesa che possano servire a qualcuno. Supponiamo per esempio di aver registrato a nostro nome www.quake3arena.com. Se la id software volesse aprire un sito web dedicato al suo nuovo gioco avrebbe tutto l'interesse a possedere quel dominio, dato che la maggior parte degli utenti, in una ricerca di informazioni del gioco, tenterebbe di collegarsi a quel sito. Cosa succede, a questo punto? La id ci contatta chiedendo di recedere dalla proprietà del nome, e noi ci accontentiamo di qualche migliaio di dollari per acconsentire alle sue richieste. Definire questa attività occupazione "abusiva" di siti web non è esatto, dato che (almeno in teoria) ognuno ha diritto di registrare il dominio che più gli aggrada, considerato che deve pure pagare per poterlo fare. Ma se la cosa è finalizzata a scopo di lucro (per richiedere denaro al potenziale interessato), allora si prefigura il reato di estorsione. Famosi sono i casi che hanno visto coinvolte società come la Microsoft, la Apple e la Panavision per l'assegnazione dei propri domini .com. Al di fine prevenire futuri problemi di questo genere, la World Intellectual Property Organization ha stilato un lungo rapporto nel quale viene chiesto che la registrazione dei domini (che passa attraverso l'organizzazione senza fini di lucro ICANN) sia consentita solo a persone fisiche o giuridiche che forniscono adeguate informazioni circa la loro reperibilità e che paghino in anticipo la quota dovuta. Il loro rapporto prevede inoltre la stesura di un elenco di marchi di fabbrica "famosi", non registrabili da alcuno se non dai possessori del marchio stesso. Il problema sta tutto, come potete ben immaginare, nella definizione di "famoso": la Netscape è famosa, ma si può dire lo stesso della norvegese Opera? Perché? E in base a quali criteri?

Claudio@todeschini.com

BLOODYFUL

I mission pack, gli add-on, i livelli aggiuntivi dei videogiochi non sono più semplici raccolte di mappe di buon livello da dare in pasto ai giocatori affamati di nuove emozioni: oggi il mercato richiede che la storia del gioco venga ripresa efficacemente, che ci sia una trama dietro il nugolo di nuovi livelli, che il pacco abbia una ragion d'essere ed estenda le potenzialità anche narrative di un gioco. Tutto questo è giustissimo, e Wages Of SiN è diventato ormai il punto di riferimento per le future espansioni; spesso però avviene che per seguire le richieste del mercato, i programmatori se ne escano con trame talmente assurde e complicate che qualsiasi soap opera americana, al confronto, è lineare come un episodio di Hunter. Leggete un po' cosa dice la storia di Revelations, l'imminente add-on per Blood 2, e ditemi che non ho ragione.

Tutto ebbe inizio nel momento stesso in cui l'undicesima incarnazione di Tchernobog veniva distrutta e Cabal, la setta che lo adorava, rimaneva senza la sua divinità. Fu allora che il malvagio Gideon si mise a capo della setta, prendendo il potere e assumendo il controllo della Cabalco, la multinazionale paravento dietro la quale si celavano i suoi oscuri piani di conquista del mondo; mentre questi eventi avevano luogo, nasceva e si sviluppava all'interno della cabala di cultisti papali un'altra setta, chiamata Krest: essa, dopo poco tempo, si scisse dalla congrega e divenne un'organizzazione a sé stante.

Sappiamo tutti quello che è successo in Blood2: Caleb (voi) ha sconfitto Gideon, ha lasciato che Tchernobog entrasse nel suo corpo e ha ripreso il controllo di Cabal. Ma che ne è stato di Krest e dei suoi adepti? Mentre Gideon e Caleb combattevano tra di loro all'ultimo sangue essa si rafforzava e prendeva il controllo di un'intera città per farne il proprio quartier generale. Il suo gran consiglio non vedeva di buon occhio la rinnovata Cabal, considerata a tutti gli effetti una minaccia concreta: la risoluzione unanime fu quella di distruggere Caleb, e far sì che Tchernobog si incarnasse in uno dei membri della Krest: il prescelto si chiamava Cain, e a lui spettava l'onore di uccidere Caleb. Il nostro eroe fu catturato da un commando di cultisti della Krest, e condotto in un magazzino della città, pronto per essere sacrificato al culmine di una cerimonia mistica. Imbottito di sedativi, Caleb viene lasciato solo qualche istante dai suoi carcerieri, che si accingono a ultimare i preparativi nel tempio. Sfortunatamente per loro, Caleb si sveglia prima del previsto...

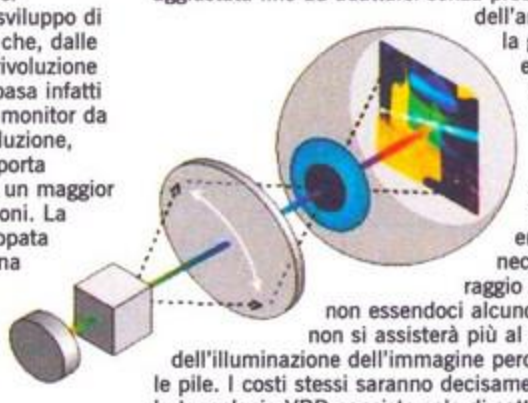
Piuttosto complicata come storia, non trovate? Il pretesto è solo quello di offrire al giocatore nuovi livelli nei quali incontrare mostri mai visti prima, da ammazzare tutti con armi finora inedite. E infatti faremo la conoscenza del Missionario, un sadico gigante muscoloso che nei combattimenti ravvicinati apprezza l'uso della mazza ferrata; il Pastore, armato fino ai denti con due riot; il Battista, velocissimo guerriero dotato solo di affilatissimi coltelli; chiudono la rassegna i Seguaci: male armati, deboli e poco coraggiosi, essi sono vera carne da macello. Tra le nuove armi a vostra disposizione ci saranno il coltello da lancio, il Tranquillizzatore (che si può usare anche come arma da cecchino), il lancia fiamme (con zippo incorporato), il lancia arpioni e il Deadlock, arma semiautomatica dalla devastante potenza di fuoco.

Dopo l'assai deludente pacco di missioni aggiuntive per Blood2 recensito il mese scorso dal Gaburri c'è da sperare che la Tequila Software, la piccola casa che sta lavorando a questo add-on, sforni un prodotto davvero divertente e che renda finalmente giustizia al titolo da cui deriva.

CT

È TEMPO DI CAMBIARE IL PUNTO DI VISTA

Le tecnologie per i monitor e i mini visori che infestano cellulari, palmari e occhiali 3D sembrano ormai giunte ad un punto morto; i nuovi cristalli liquidi sembravano destinati a mandare in pensione l'ormai vecchissimo CRT (il tubo catodico che ci portiamo dietro dagli anni 50), ma il loro elevato costo non permette ancora quel salto di qualità che tutti si aspettavano. La Microvision, società americana di sviluppo di tecnologie ottiche, pare aver inventato un prodotto che, dalle premesse, potrebbe davvero porre le basi per una rivoluzione nei display miniaturizzati. La tecnologia attuale si basa infatti sui display a pannello piatto, che proietta pixel sul monitor da una fitta matrice integrata di led. Questo tipo di soluzione, caratterizzata da un elevato livello di complessità, porta inevitabilmente con sé un maggior rapporto costo/prestazioni. La nuova tecnologia sviluppata dalla Microvision elimina ogni schermo esterno all'occhio, e proietta direttamente sulla retina un singolo flusso di pixel. Niente che bruci l'occhio, tranquilli, ma un "semplice" raggio che viene scandito dalla retina, mentre il nostro apparato oculare si occupa di completare la funzione espletata dalla 'vecchia' matrice di led, trasformando il nostro bulbo in un vero e proprio schermo. Via il visore, sarà proprio l'occhio a integrare i singoli pixel in un'unica e stabile immagine. Addio ai limiti dovuti alla dimensione dei pixel, al numero massimo di diodi stipabili in un solo pannello, via libera alla purezza e alla saturazione dei colori, saluti calorosi al consumo di energia! La risoluzione ottica aumenta drasticamente, limitata solo dalla diffrazione ottica e dalle variazioni della sorgente di luce in cui si è immersi; il contrasto può essere regolato a piacimento, la luminosità può essere aggiustata fino ad adattarsi senza problemi a quella dell'ambiente in cui ci si trova; la gamma di colori si estende notevolmente, dato che ricalca fedelmente quella gestibile dall'occhio umano. Gli ecologisti saranno contenti di sapere che il consumo di energia è limitato a quello necessario per sparare il raggio nell'occhio. Va da sé che, non essendoci alcuno schermo da illuminare, non si assisterà più al degrado dell'illuminazione dell'immagine perché si stanno scaricando le pile. I costi stessi saranno decisamente abbattuti, dato che la tecnologia VRD consiste solo di sottosistemi composti da strumenti e dispositivi largamente impiegati oggi, e quindi reperibili a basso prezzo.



Gli sbocchi di una simile tecnologia sono molteplici: si passa da display interattivi e tridimensionali incastonati in futuristici occhiali ai più concreti telefonini cellulari o pager, che soffrono proprio di una forte limitazione della potenza del visore, proprio oggi che le comunicazioni permetterebbero campi di utilizzo molto più ampi. Non aspettatevi troppo presto il nuovissimo "cellu" con il display VRD: tutto è ancora in fase di studio e non sarà disponibile prima del nuovo millennio. Ma dove sta la fregatura?

Claudio Mnemonic

IL PREZIOSO VIDEOGIOCO DA 32 CENTESIMI

La fine del millennio si sta avvicinando: da tutte le parti saltano fuori classifiche di ogni genere, commemorazioni, memorabilia e simili. Pensate che nell'elenco dei cento personaggi più rappresentativi di questi cento anni ci sarà persino Bart Simpson! Tra i mille enti, pubblici e non, che si dedicano a dire la loro su questo pazzo secolo, c'è anche l'USPS, ovvero lo United States Postal Service: una loro recente ricerca, atta a stabilire quali fossero i fenomeni di massa di maggior interesse dal 1900 a oggi e svolta presso i propri clienti (ovvero tutti quelli che usano i francobolli in America), ha rivelato che il fenomeno dell'intrattenimento elettronico è uno dei più significativi degli anni '80. Come risultato di questo, la USPS creerà un francobollo commemorativo dedicato ai videogiochi: esso entrerà a far parte della serie "Celebrate The Century" che contiene, tra le altre cose, le personalità più importanti, gli eventi che non possono essere dimenticati, la tecnologia che ha rivoluzionato il nostro modo di vivere, e gli stili di vita degli anni ottanta. Douglas Lowenstein, presidente della IDSA (American Digital Software Association) ha dichiarato che "la creazione di un francobollo commemorativo dedicato ai videogame è un simbolo calzante dello straordinario impatto che l'industria dell'intrattenimento interattivo continua ad avere sulla cultura americana (e non solo, NdCT), così come sull'economia. È un modo eccellente per dare il giusto riconoscimento al divertimento, la creatività e l'innovazione tecnologica che caratterizza il crescente mondo dei giochi per PC, console e Internet". Parole che non è possibile non condividere.

La foto di questo box è un immaginario

francobollo da 32 centesimi raffigurante Lara Croft; in effetti abbiamo un po' scherzato, e a voler essere pignoli la bella archeologa non esisteva neppure negli anni '80, ma chi meglio di lei rappresenta universalmente l'enorme diffusione del fenomeno del videogioco?

Claudio

prossimo trimestre, in linea con i più comuni principi di contabilità. La società ha inoltre realizzato guadagni da investimenti per oltre 350 milioni di dollari. "Microsoft ha ottenuto ottime performance in tutte le linee di prodotto, ma i migliori risultati provengono dalle vendite di workstation Windows NT, dalla forte domanda di Office nonostante la prossima versione stia per essere immessa sul mercato, e dalla forza delle nostre applicazioni per server - ha affermato Greg Maffei, Chief Financial Officer - Anche i risultati in Asia sono stati molto positivi, ma rimaniamo comunque in guardia riguardo alla crescita nel 1999 perché abbiamo l'impressione che le aziende bloccheranno i propri investimenti in tecnologia a causa del problema dell'anno 2000"

"La versione Microsoft SQL Server 7.0 ha superato ogni aspettativa - ha affermato Paul Maritz, Vice-President del Developer Group - I clienti corporate e gli sviluppatori stanno scegliendo SQL Server 7.0 per i loro database, e le licenze di SQL Server sono cresciute di più del 50% rispetto allo stesso trimestre dell'anno precedente".

La versione in inglese di Microsoft Office 2000 è in produzione dallo scorso marzo; durante il mese di aprile verrà consegnata in tutto il mondo ai nostri maggiori clienti e sarà disponibile presso i canali di vendita al pubblico USA il 10 giugno.

LA INTEL OLTRE I 7 MILIARDI

La Intel ha superato i 7 miliardi di dollari di fatturato nel primo trimestre del 1999, con utili pari a 2 miliardi di dollari o 0,57 dollari per azione, corretti in modo da riflettere il frazionamento azionario effettuato l'11 aprile 1999. Nel corso del trimestre, Intel ha raggiunto i 100 milioni di microprocessori basati su architettura P6. Il fatturato del primo trimestre è stato superiore del 18% rispetto al fatturato del primo trimestre del 1998, pari a 6 miliardi di dollari e inferiore del 7% rispetto al fatturato del quarto trimestre del 1998, pari a 7,6 miliardi di dollari. Gli utili netti nel primo trimestre sono stati di 2 miliardi di dollari, superiori del 57% rispetto agli utili netti relativi al primo trimestre del 1998 pari a 1,3 miliardi di dollari. Gli utili netti nel primo trimestre sono stati inferiori del 3% rispetto agli utili netti relativi al quarto trimestre del 1998 pari a 2,1 miliardi di dollari. Gli utili per azione nel primo trimestre sono pari a 0,57 dollari, superiori del 58% rispetto ai 0,36 dollari del primo trimestre del 1998 e inferiore del 3% rispetto ai 0,59 dollari del quarto trimestre del 1998. Tutti i valori delle azioni e degli utili per azione citati in questo comunicato stampa sono stati corretti in modo da riflettere il frazionamento azionario effettuato l'11 aprile 1999 agli azionisti effettivi al 23 marzo 1999. "Siamo soddisfatti della continua crescita dei profitti che registriamo anno dopo anno, grazie ai continui sforzi per il contenimento dei costi. Come avevamo previsto, il fatturato è leggermente diminuito rispetto al trimestre precedente, riflettendo un livello di vendite inferiore caratteristico di questo periodo dell'anno", ha dichiarato Craig R. Barrett, President e Chief Executive Officer. "Stiamo ottenendo risultati positivi in seguito al lancio di nuovi prodotti in tutti i segmenti di mercato, tra i quali i processori Pentium III e Pentium III Xeon e i processori Celeron e Pentium II per PC portatili a velocità maggiori". "Questo è stato un altro trimestre decisamente soddisfacente per la tecnologia Intel collegata ad Internet", ha dichiarato Rob Eckelmann, Vice Presidente e Managing Director Intel EMEA. "La rapida e crescente diffusione dell'uso di Internet da parte delle aziende e dei privati ha infatti favorito una richiesta senza precedenti della nostra più recente tecnologia, dai desktop basati su processore Pentium III ai server basati su processori Xeon. Questi segnali indicano che il mercato europeo dell'IT si sta sviluppando e può diventare competitivo: stiamo iniziando a colmare il divario tecnologico".

ARRIVA IL NUOVO QUICKTIME...

La Apple ha annunciato la disponibilità della versione beta 4 pubblica di QuickTime, disponibile per il donwload gratuito dal sito della compagnia. QuickTime 4 offre soluzioni streaming su Internet di file video e audio, sia dal vivo che da archivio, ed è il primo a utilizzare i protocolli standard non proprietari RTP e RTSP. Apple ha inoltre annunciato di aver dato in licenza il software Internet Streaming Server attraverso il modello Open Source. La beta pubblica comprende anche un nuovissimo QuickTime Player, che permette un facile accesso al contenuto di QuickTime, e significative estensioni dell'applicazione QuickTime PictureViewer e del Plug-in di QuickTime Web Browser. "Stiamo adottando il modello open server non proprietario di streaming su Internet e stiamo distribuendo il software per server attraverso il nostro modello licenziatario di Open Source", ha dichiarato Steve Jobs, CEO ad interim di Apple. "Da oggi in poi fornitori di contenuto, ISP e manager di rete non saranno più costretti a pagare una tassa a Real Networks per disporre del loro software di server proprietario". Le nuove caratteristiche di streaming su Internet di QuickTime 4 permettono agli utenti di vedere filmati e di ascoltare file di audio dal vivo o da archivio utilizzando una varietà di compressori e decompressori, e consentono loro di provare un playback ad alta qualità anche con l'utilizzo di modem a 28.8Kbps.

...PER UNA APPLE D'ALTRI TEMPI

E Steve Jobs colpisce ancora. Sono infatti eccellenti i risultati di Apple Computer nel secondo trimestre dell'anno fiscale 1999, conclusosi il 27 marzo scorso. L'azienda ha realizzato un utile netto di 135 milioni di dollari nel trimestre (0,84 dollari per azione), rispetto all'utile netto di 55 milioni di dollari (0,38 dollari per azione) registrato nel corrispondente periodo del 1998. Il fatturato nel trimestre è stato di 1,53 miliardi di dollari, grazie un aumento del 9% rispetto all'anno precedente , ed il margine lordo raggiunto è stato del 26,3%, con un aumento del 24,8% rispetto

NEWS

all'anno precedente. Le vendite a livello internazionale hanno costituito il 50% del fatturato totale del trimestre. Sui risultati del trimestre appena concluso ha influito la somma di 42 milioni di dollari costituita da elementi non ricorrenti, quali un utile post imposte di 50 milioni di dollari derivante dalla vendita di 2 milioni di azioni della ARM Holdings, e un costo netto di ristrutturazione di 8 milioni di dollari dovuto a miglioramenti nella flessibilità e nell'efficienza delle operazioni di produzione. Escludendo questi elementi non ricorrenti, l'utile netto dell'azienda nel trimestre sarebbe stato pari a 93 milioni di dollari (0,60 dollari per azione). Le forti vendite di iMac e Power Macintosh G3 hanno portato la crescita globale delle unità vendute a un aumento del 27% rispetto all'anno precedente, superiore alle previsioni di IDC che vedevano una crescita del 14% del mercato a livello mondiale. "Apple ha realizzato una crescita superiore alla media del mercato e ha chiuso il suo sesto trimestre consecutivo di profitti", ha dichiarato Steve Jobs, CEO ad interim di Apple Computer. "La richiesta di iMac da parte del mercato è andata oltre le nostre più ottimistiche previsioni, portando fino al 12,5% la quota di Apple nelle vendite al dettaglio e per corrispondenza negli Stati Uniti nel corso del trimestre, come riporta ZD Storeboard. Apple continua a guidare il mercato anche nella gestione degli asset, raggiungendo la fine del trimestre con una media di giacenza di magazzino di un giorno, inferiore per il terzo trimestre consecutivo ai tempi di Dell." "La forte richiesta di iMac e dei nuovi Power Macintosh G3, combinata con la continua efficienza operativa e miglioramenti nella gestione degli asset hanno portato a un flusso di cassa positivo derivante dalle operazioni di 269 milioni di dollari", ha dichiarato Fred Anderson, CFO di Apple. "Apple può contare ora su liquidità e investimenti a breve termine pari a 2,9 miliardi di dollari."

DONNE IN CARRIERA TECNOLOGICA

"Le donne stanno assumendo ruoli sempre più importanti nel settore dell'Information Technology. EMEA Women's Leadership Conference è stata organizzata proprio per sottolineare l'importanza del contributo femminile al successo di IBM e per incoraggiare le donne a sviluppare ulteriormente le proprie capacità personali e professionali". È con queste parole che Federico Castellanos, responsabile delle Risorse Umane IBM EMEA, ha dato il benvenuto all'apertura dell'EMEA Women's Leadership Conference, svoltasi il mese scorso. La conferenza, la prima nel suo genere in tutta Europa, ha riunito circa 250 donne che ricoprono rilevanti posizioni all'interno di IBM e rappresentano la molteplicità di attività che IBM realizza in Europa, Medio Oriente e Africa. Secondo Castellanos il tema della conferenza Donne e tecnologia nel nuovo millennio riguarda soprattutto le donne che operano nei mercati di Europa, Medio Oriente e Africa. "È un momento particolarmente favorevole per le donne che lavorano in queste aree geografiche e che desiderano fare carriera nel settore IT. La richiesta di donne qualificate non è mai stata così alta come in questo momento". Castellanos ha inoltre sottolineato il grande impegno di IBM nell'attrarre in azienda donne altamente qualificate e con competenze tali da consentire la crescita e il successo dell'azienda stessa. Lo scorso anno, più di un terzo delle nuove assunzioni di IBM EMEA hanno interessato personale femminile, mentre negli ultimi due anni il numero di donne dirigenti si è più che triplicato. Le considerazioni di Castellanos sono state confermate da Ted Childs, vice-president for Worldwide Diversity Programs, secondo il quale IBM intende diventare l'azienda di riferimento per le donne e deve rivolgersi in modo particolare alle lavoratrici con figli. "Attualmente le donne rappresentano quasi il 30% della risorse umane che operano all'interno di IBM; un dato che riflette un generale cambiamento del mercato". In risposta al considerevole aumento di aziende gestite da donne, IBM ha creato un gruppo di lavoro a livello mondiale dedicato alle donne imprenditrici, che sono ormai considerate un settore di mercato in forte espansione. Child inoltre ha voluto ricordare ai giornalisti la storia dell'azienda nella valorizzazione della donna professionista. Nel 1935, Thomas J. Watson, il fondatore di IBM si impegnò formalmente affinché uomini e donne che avessero ricoperto le stesse mansioni ottenessero lo stesso trattamento economico. Meno di dieci anni dopo, IBM nominò la prima donna a una vice presidenza.

COMPAQ RESTA IN TESTA

Compaq Computer Corporation ha annunciato oggi di aver raggiunto un fatturato di 9,4 miliardi di dollari nel trimestre gennaio-marzo 1999, con un incremento di quasi il 66% rispetto ad un anno fa. L'utile netto è stato di 281 milioni di dollari, pari a 0,16 dollari per azione. "Compaq possiede un'enorme offerta di information technology, una competenza vastissima e una strategia sostanzialmente corretta" ha affermato Benjamin M. Rosen, Chairman e acting Chief Executive Officer della società. "Nonostante la buona situazione generale, i risultati del primo trimestre sono deludenti e inaccettabili. Metteremo in atto un piano aggressivo con tutte le attività necessarie a sfruttare il nostro enorme potenziale, a raggiungere i tradizionali livelli di crescita profittevole e a fornire valore a lungo termine per gli azionisti". Le vendite di prodotti sono state pari a 7,8 miliardi di dollari, con un incremento di 2,2 miliardi (circa il 40%) rispetto all'analogo periodo del 1998. I livelli di inventario continuano a rimanere inferiori alle quattro settimane. Il risultato delle vendite è stato influenzato da diversi fattori. Il primo trimestre si è rivelato, per il segmento dei PC commerciali, inferiore alle previsioni interne. Una domanda al di sotto delle aspettative, una maggiore competizione sui prezzi e una crescita inferiore al piano hanno contribuito alla minor crescita dei ricavi. L'azienda ha affermato di non aver raggiunto il livello desiderato di ricavi nei sistemi di fascia alta per il mondo enterprise, necessari a raggiungere i livelli attesi di

AMICI, LA PAROLA A VOI!

Amici carissimi, come ben sapete, da qualche mese mi occupo dell'angolo della posta che trova ubicazione in un remoto anfratto del nostro amato Silver Disk. Debbo ammettere, con una punta di orgoglio, che sta riscuotendo davvero un grande successo. Merito solamente vostro, del resto...
Con questa voce desidero annunciare una nuova iniziativa che, in prima battuta, troverà spazio in quelle stesse "pagine": il ritorno delle care, buone e vecchie classifiche! Lo scopo è semplice: raccogliere e proporre le VOSTRE (e solo VOSTRE) classifiche personali, realizzando una hit-parade basata sui vostri giudizi personali e non sui meri dati di vendita.
A voi spetterà il compito di stilare tre classifiche differenti, ovvero: "I Giochi Dell'Anno", relativa ai migliori titoli di quest'ultimo periodo: giochi che vi hanno entusiasmato fino alla fine, che avete già rigiocato dieci volte e ancora non siete stanchi, che avete atteso e che non vi hanno deluso. Questa classifica sarà composta di cinque posizioni.
La seconda riguarderà invece i dieci migliori giochi di sempre, partendo dal primo titolo per PC mai realizzato fino ai giorni nostri. I classici di ogni tempo, insomma, che potremmo intitolare "I Dieci Giochi Da Salvare". Qui mettete i titoli che non vi hanno mai stancato, che avete amato e amerete sempre, che conservate gelosamente insieme al primo numero di Dylan Dog (avercelo...), e che vorreste siano sepolti con voi...
L'ultima classifica raccoglierà invece il peggio mai visto sui nostri PC (sia recente che più vecchio): i dieci giochi che vi hanno fatto schifo, che vi siete pentiti di aver comprato, che avete giocato per tre minuti, che non volete sentire nominare neppure per scherzo, che usate come spauracchio per i vostri nipotini (se fai il cattivo, ti faccio giocare a "XXX"!!), ecc. "Gabon Masters" sarà il nome di questa sezione, riprendendo il vecchio termine "gabone" che furoreggiava ai tempi di Zzap! cartacea, usato per indicare giochi veramente ripugnanti.

Nell'e-mail di questo mese troverete le dettagliate istruzioni per mandarmi i vostri giudizi e il metodo con cui vengono stilate le graduatorie, ma mi sembra giusto ripeterle anche qui per coloro che, sbadatamente, non avessero acquistato la versione con CD (non che ci sia niente di male, beninteso):
a) Il primo requisito richiesto (mi sembra il minimo) è di aver giocato DAVVERO ai suddetti titoli, e di non esprimere giudizi letti su TGM o altre riviste del settore. Se non avete mai giocato a DooM ma tutti ne parlano bene evitate di citarlo nei classici. Non è corretto, non è il vostro pensiero e non è quello per cui è nato questo spazio.
b) La seconda regola è di mandare una sola classifica al mese e non di più. Se dovessi ricevere due mail dallo stesso indirizzo di posta, sappiate che saranno entrambe cestinate. Come favore personale vi chiedo, per questo stesso motivo, di evitare di creare settanta indirizzi diversi sui siti che offrono caselle postali gratuite in modo da buggerarmi agilmente. Primo perché non è bello saturare i server che offrono tale servizio solo per il gusto di votare cinquanta volte il vostro gioco preferito, secondo perché mi fido di voi e mi aspetto un comportamento corretto da parte vostra, esattamente come voi ve lo aspettate da parte mia (che stilo le classifiche).
c) Non scrivete altro nella mail se non le vostre classifiche. Non ci sono premi in palio, né sorteggi alcuni e neppure riceveranno risposta (altrimenti passerei le giornate solo a rispondere a tutti).
d) Tali graduatorie sono limitate ai soli giochi per PC: evitate quindi di segnalare Puzzle Fighter 12 per PSX, Robocop per sala giochi o Zelda per Nintendo nei titoli da voi preferiti.
Tutto quello che dovete fare, se volete anche voi stilare le classifiche di TGM, è mandare una e-mail al sottoscritto, ovverosia a keiserxol@galactica.it, scrivendo come oggetto "Classifiche", e contenente al suo interno i tre elenchi, divisi per categorie. Mi raccomando, fatevi sentire!!!

Claudio Seymandi

LA RETE PER TUTTI, FINALMENTE

Se è vero che la rete è uno strumento accessibile per tutti, allora c'è bisogno che lo diventi per davvero, abbattendo le non poche barriere che si presentano a chi vuole accedervi ma non può farlo a causa dei suoi problemi fisici. Agli inizi di maggio il World Wide Web Consortium (l'organizzazione che fissa gli standard mondiali per quel che riguarda i siti web) ha messo a disposizione sul proprio sito Internet le linee guida che i webmaster di tutto il mondo dovrebbero seguire per rendere i propri siti maggiormente accessibili alle persone con handicap fisici. Il programma, che si chiama Web Accessibility Initiative (WAI, www.w3.org/wai), nasce con lo scopo di permettere a chiunque di sfruttare tutte le potenzialità e le risorse messe a disposizione della rete, e si articola in cinque aree primarie di intervento: tecnologia, linee guida, strumenti, educazione, ricerca & sviluppo. La prima area richiede che tutte le tecnologie implicate nella creazione dei siti web supportino nuovi metodi di accesso alla rete: questo significa nuovi modi di rendere disponibili le pagine HTML e XML, gli Style Sheets ecc. Le linee guida forniscono suggerimenti operativi concreti per la progettazione e la realizzazione dei siti web e delle applicazioni ad essi correlate: il WAI sta collaborando con molte società (tra cui Microsoft, IBM e Lotus) perché implementino le novità introdotte nei loro prodotti finali (browser, riproduttori multimediali, ecc.) e negli strumenti di sviluppo (come gli editor). L'area relativa agli strumenti riguarda soprattutto la riconversione dei server proxy, che permettono l'accesso effettivo alla rete. L'educazione e la ricerca saranno invece svolte dall'ufficio internazionale per il programma WAI, in collaborazione con enti governativi e non, organizzazioni che si occupano dei disabili e società di ricerca. "La potenza della rete sta nella sua universalità. L'accesso ad essa da parte di chiunque a dispetto della sua condizione fisica è un aspetto essenziale".

Claudio

EI FU

Non potevo che intitolare così una voce che celebra, nello stesso giorno in cui Manzoni parla, in una delle sue più belle e famose liriche, della morte di Napoleone, la nascita di un gioco destinato a cambiare per sempre il mondo dei videogiochi: Wolfenstein 3D! Era il cinque maggio di sette anni fa quando una sconosciuta software house di nome id metteva in circolazione la versione dimostrativa di un gioco in tre dimensioni (fasulle, ma ingannavano benissimo) con visuale in soggettiva, assolutamente inedita per quei tempi, violento all'inverosimile e pieno zeppo di nazisti cattivi da far fuori. Da allora è passata parecchia acqua sotto i ponti: oggi ci sono le nebbie volumetriche, i nemici con 8000 poligoni e intelligenze artificiali da far paura, hanno aggiunto l'interazione coi personaggi e gli enigmi ma, in fondo in fondo, raschiando la superficie, si ritrova sempre lo stesso concetto di gioco. Per festeggiare il settimo compleanno del videogioco che avrebbe portato a John Romero fama, fortuna e un sacco di Ferrari (di cui il texano fa collezione, poveretto), egli ha aggiornato il suo .plan con alcune frasi davvero toccanti:

"Buon compleanno, Wolfie! Sette lunghi anni fa, la versione shareware di Wolfenstein 3-D veniva caricata sulla BBS della Software Creations. Era veramente tardi quella notte (in effetti credo che fossero le cinque del mattino) e tutto il nostro esaustivo lavoro di testing era completo, così abbiamo caricato la versione definitiva del file zip e siamo schiattati dalla stanchezza. Scott Miller e Bobby Prince erano presenti al momento in cui la BBS veniva aggiornata, eccitati per l'arrivo di Wolfie come chiunque altro. La id lavorava allora in un appartamento con una sola stanza da letto a Mesquite e vantava un organico di ben sei persone: Tom Hall, John Carmack, Adrian Carmack, Jay Wilbur, Kevin Cloud e me stesso. I successivi due mesi furono spesi per finire gli altri tre episodi (per un totale di 6) e Tom, Kevin e io scrivemmo il libro dei trucchi per Wolfenstein 3-D, utilizzando una macchina NeXT per l'impaginazione.

Quello fu il primo e ultimo libro dei trucchi che ho mai scritto. Da quel giorno le cose si sono complicate PARECCHIO...".
E dopo di lui, tutto fu.

Claudio

non toccare non toccare non
toccare non toccare non tocc
are non toccare non toccare
non toccare non toccare non

fallo per gioco.

NEW MEDIA
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
Via Campo dei Fiori, 4 - 47100 Forlì
Tel. 0543.720350 Fax. 0543.720367
E-mail: newmedia@mbox.queen.it

MICROÏDS
www.microids.com

Microids è presente nei seguenti punti vendita.

ABACUS · ARMAGEDDON IL LUOGO · MEGA MUSIC · CDC SPA · GRUPPO comet · CS Computer Shop · COMPUTER & Co · COMPY · DEFCON · DOMINIO

NEWS

fatturato e margine lordo per il trimestre. Il fatturato relativo ai servizi è stato di 1,6 miliardi di dollari, in linea con le previsioni aziendali. In questo segmento del business, Compaq si aspetta anche per il futuro una crescita continua e profittevole. Il margine lordo globale del trimestre è stato pari al 24,7%. Era stato del 18% un anno fa e del 26,4 lo scorso trimestre. La diminuzione rispetto al periodo ottobre-dicembre è sostanzialmente dovuta alla riduzione dei margini nelle aree dei PC e dei sistemi per il mondo enterprise, causata dalla riduzione del fatturato sui prodotti, da una competizione sui prezzi maggiore rispetto alle previsioni e da un mix meno favorevole fra i prodotti a più alto margine rispetto alle attese e a quanto avvenuto nel trimestre precedente. Fra gli aspetti positivi emersi nel trimestre appena concluso vi sono: Il settore consumer continua a fornire ottimi risultati, con una crescita superiore al doppio di quella di mercato. Nell'area dei PC commerciali, Compaq ha mantenuto la sua posizione di leadership mondiale in termini di quote di mercato, e continua a registrare risultati superiori alle aspettative nel settore delle vendite dirette di Prosignia verso le piccole e medie aziende. "Il nostro volume di affari complessivo - ha continuato Cassinelli - è cresciuto del 19% cioè, secondo le stime preliminari, ad un ritmo doppio rispetto al mercato IT; nei PC registriamo una crescita in unità superiore al 43% e consolidiamo la nostra posizione di leader, in particolare nell'area server dove la crescita ha superato l'80%, nonostante le già ottime performance nello stesso trimestre dello scorso anno". "I benefici della fusione con Digital - ha concluso Cassinelli - si stanno rilevando in modo evidente: grazie alla nostra riconosciuta leadership nello UNIX a 64 bit, le consegne di sistemi Alpha sono infatte aumentate di circa il 15% mentre nei servizi abbiamo messo a segno un +14%, certamente superiore alla crescita del mercato secondo le stime preliminari degli analisti".

PICCOLO, MA POTENTE

Si chiamano "Ultraportatili", e rappresentano il trend attuale per quanto riguarda i PC notebook. Più piccoli di un portatile tradizionale, ma più funzionali di un hand-held, rappresentano la soluzione ideral per chi cerca la potenza di un desktop senza l'ingombro di un notebook full-scale. I modelli Vaio di Sony e Thinkpad di IBM rappresentano probabilmente il meglio di questo concezione; proprio la IBM ha presentato recentemente il nuovo Thinkpad 570, il primo di una nuova generazione di sistemi ricombinabili che si trasformano immediatamente da notebook completi di tutte le funzioni desktop, in ultraportatili sottili e leggeri. "Il notebook diventa sempre più l'unico computer utilizzato per il lavoro, mentre gli utenti sono indecisi tra l'utilizzo di modelli pienamente funzionali e modelli ultraportatili" - ha commentato Adalio Sanchez, general manager, IBM Mobile Computing - "L'utente è ormai in grado di ottenere il meglio da entrambi i modelli, senza sacrificare prestazioni o funzionalità". Nella sua configurazione ultraportatile, il ThinkPad 570, dello spessore di 28 millimetri e del peso di 1,8 kg, è un notebook senza compromessi per i Professionisti in movimento. Il ThinkPad 570 prevede una tastiera di dimensioni standard, meccanica a corsa lunga, monitor TFT da 13,3" o 12,1", processori Intel Mobile Pentium II a 366 MHz, hard disk fino a 6,4 Gb, 64 Mb Ram, modem 56 Kbaud e tutti i tipi di porte standard. In un istante, il ThinkPad 570 si trasforma in un notebook modulare, completo di tutte le funzioni di un desktop, mediante il semplice collegamento a UltraBase, una base dall'elegante design che alloggia accessori opzionali Per svariate configurazioni di sistema. L'UltraBase trasforma il 570 in una macchina completamente diversa, consentendo agli utenti di personalizzarne la configurazione con diverse periferiche opzionali, come il DVD-Rom drive 2x, il Cd-Rom drive 24x-10x, lo Zip drive da 100 Mb, il SuperDisk (LS-120), l'hard drive supplementare (che assicura fino a 16,4 Gb di memorie) o la seconda batteria che garantisce fino a sette ore di durata senza ricarica. Le periferiche UltraBase ThinkPad 570 sono compatibili con l'UltraslimBay dei notebook ThinkPad 600, assicurando la flessibilità necessaria per scambiare agevolmente i componenti. L'UltraBase è dotata di altoparlanti stereo, porta MIDI e porta USB supplementare che assicura una connessione diretta a un port replicator opzionale. La struttura UltraCarbon del modello ThinkPad 570 è basata su un policarbonato rinforzato in fibra di carbonio sviluppato dai ricercatori IBM. Si tratta del materiale composito più leggero e durevole esistente sul mercato. Derivato dei materiali compositi in fibra di carbonio utilizzati nelle attrezzature sportive, la struttura UltraCarbon garantisce un'unità più sottile e robusta che consente un'efficace dissipazione del calore, assicurando lo spazio sufficiente per l'ubicazione di componenti interni a elevate prestazioni, come i più avanzati processori Intel, hard drive IBM di grandi capacità e batterie di lunga durata. Dietro l'aspetto essenziale e lineare, il ThinkPad 570 nasconde una tastiera di dimensioni standard, con meccanica a corsa lunga, poggia-palmi dal design ergonomico e dispositivo di puntamento IBM TrackPoint con barra di scorrimento Internet e funzioni di lente di ingrandimento che consentono agli utenti di consultare agevolmente fogli elettronici e pagine Web. Vista l'estrema importanza della durata delle batterie per gli utenti dei notebook, il ThinkPad 570 è stato studiato utilizzando il programma IBM Portable Power Analysis and Recording Tool (PoPART), che controlla i cambiamenti della potenza del processore, l'attività e l'uso del display e del disk drive. I risultati di PoPART sono stati registrati, memorizzati e analizzati per delineare un profilo della potenza del sistema, che ha consentito agli ingegneri del ThinkPad 570 di aumentare al massimo l'impiego della potenza stessa nel corso dell'intero ciclo di progettazione. Gli utenti del ThinkPad 570 possono ora usufruire di batterie della durata di sette ore con una seconda batteria Li-Ion opzionale alloggiata nell'UltraBase. Nella configurazione ultraportatile, il sistema garantisce oltre tre ore di durata della batteria standard.

IL BUONO, IL BRUTTO E IL CATTIVO

Jeremiah McComb è un ex-soldato della Guerra Civile Americana che fa ritorno a casa dopo l'atroce conflitto che ha insanguinato l'America per cinque anni; appena mette piede nella sua città, si rende conto che le cose sono cambiate parecchio da quando lui se ne è andato. Questo posto dimenticato da Dio, conosciuto col nome di Hell's Bluff, è diventato il covo di una masnada di uomini senza legge, di sceriffi stanchi del loro lavoro e di vagabondi senza morale: sembra quasi che tutta la feccia che si trova oltre il Mississippi si sia data appuntamento lì. Egli si troverà nella non facile situazione di dover scegliere tra unirsi ai feroci criminali, aiutare le forze dell'ordine a riportare la quiete in città, o semplicemente fare in modo che le due parti si mettano una contro l'altra. La sua scelta influenzerà tutto il resto della storia... Questa, in estrema sintesi, la storia di High Noon, titolo provvisorio del primo gioco della Six-shooter, neonata software house americana che sta sviluppando un interessante sparatutto in soggettiva ambientato nel vecchio west. Via di mezzo tra Half-life e Zelda, connubio tra azione ed avventura, questo ambizioso progetto scaraventa il giocatore nello spietato mondo dell'America di fine ottocento, caratterizzato da una storia il cui sviluppo è totalmente nelle mani di chi sta di fronte al monitor. Spetterà infatti al giocatore decidere quali sono le decisioni da prendere, quale sia l'atteggiamento morale del protagonista del gioco e dei suoi compagni: ammazzare un criminale per intascarsi la taglia o allearsi con lui e rapinare in seguito la banca centrale? Rapinare un treno e poi scappare col bottino o spartirlo con i compagni? Ogni livello di gioco potrà essere portato a termine secondo uno dei tre possibili atteggiamenti morali: buono, cattivo o lupo solitario, e a seconda della scelta effettuata varieranno gli obiettivi della mappa, generando bivi nella storia e nella struttura dei livelli; molto originale è la possibilità di redimersi, ovvero di cercare di riconquistarsi una reputazione dopo essere stato un criminale per un po' di tempo. Non so se sarà possibile utilizzare questa chance come arma per meglio buggerare i più buoni, perché sarebbe davvero divertente.

Le città che incontrerete saranno densamente popolate di personaggi di ogni genere, ripescati dagli stereotipi classici dello spaghetti-western: sarà possibile (analogamente a quanto visto con Kingpin) assoldarli e farli lavorare per voi, interrogarli per reperire utili informazioni, terrorizzarli, e ovviamente farli fuori senza pietà. Si vocifera della possibilità di "impiccarli più in alto"... Staremo a vedere.
Il multiplayer prevede due opzioni principali: la prima è il classico gioco di squadra "bianchi contro neri", e si focalizzerà nel raggiungere un determinato obiettivo prima degli avversari: rapinare una banca, assaltare un treno, e altre amenità che richiedono cooperazione tra i membri di uno stesso team. La seconda opzione è una specie di gara a chi è più cattivo (o più buono), e permette a ciascun partecipante di compiere ogni efferatezza possibile per raggiungere lo scopo. A rendere meno monotoni gli scontri ci penseranno agenti esterni come attacchi degli indiani, assalti della cavalleria, cowboy fantasma che riappaiono nel mezzo della città: i combattenti dell'arena saranno costretti ad allearsi temporaneamente per fronteggiare il pericolo inatteso.
Il motore del gioco non sarà il "solito" engine di Quake2, ma l'ottimo (sebbene mal utilizzato, soprattutto in Blood2) LithTech Engine, giunto ormai alla sua versione 2.0, tanto che molti lo chiamano ormai LithTech 2. La sua ottima gestione degli spazi aperti lo rende ideale per rappresentare al meglio le distese desertiche e le città fantasma del vecchio West. Il gioco, che non ha ancora un distributore ufficiale, dovrebbe uscire all'inizio del prossimo anno.

Clint Todeschinwood

UN PACCO IRREALE

Dopo la parentesi tutt'altro che trascurabile di Unreal Tournament, la Epic ci fa ritornare nel macrocosmo del primo Unreal, e lo fa con un mission pack intitolato Return to Na Pali. La storia prende avvio al termine di quella del gioco originale, costituendone di fatto uno spin-off: il nostro ruolo sarà quello di un evaso che viene tratto in salvo dalla nave di soccorso UMS Bodega Bay. Essa è in missione per recuperare dei misteriosi documenti riguardanti ricerche e progetti per armi segretissime: questo materiale top secret si trova a bordo della Prometheus (vi dice niente questo nome?), precipitata misteriosamente su Na Pali. A questo punto il giocatore ha due opzioni: offrirsi volontario per recuperare i documenti o essere rimandato in galera dove lo attende la pena capitale. Alla faccia delle opzioni!
È preferibile la morte certa in prigione o l'aggirarsi "libero" per le sconosciute lande di Na Pali, dove non sai mai quello che ti aspetta? Mentre ci consumiamo nel terribile ed amletico dubbio, faremo la conoscenza di tre amene specie indigene del posto, che il nostro predecessore non aveva (per sua fortuna) incontrato: il Predator, lo Spinner e il Terran Marine. I Predator sono piccoli rettili (versione condensata dei terribili velociraptor), non pericolosi se affrontati singolarmente ma letali quando attaccano in branco. La stupidità artificiale con cui questi mostri coordinano il proprio attacco è qualcosa di impressionante, molto meglio di quanto si era potuto vedere nel primo capitolo. Lo Spinner è invece un mix tra tarantola e scorpione, disgustoso alla vista e in grado di sputare palle di fuoco a raffica; per non parlare poi delle chele e delle mandibole di cui è dotato. Il Terran Marine è un soldato armato di lanciagranate e fucile standard, ma con un'armatura in grado di mimetizzarsi a seconda dell'ambiente in cui si trova. Ad aiutare il povero eroe ci saranno tre nuove armi: il fucile d'assalto, arma automatica dalla capacità di fuoco impressionante, ideale nei death e botmatch; c'è poi il lanciagranate ma soprattutto, gioia e delizia dei fan di Duke Nukem, l'RPG, il cui funzionamento è analogo al Redeemer di UT.
I livelli di gioco singolo saranno quattordici, sviluppati dagli stessi che hanno creato le stupende mappe del primo Unreal: ci si muoverà (tra gli altri) in una nave militare schiantata al suolo, in un impianto produttivo di Tarydium e in un avamposto Krall situato in cima ad una montagna ricoperta dai ghiacci. Ci saranno anche sei mappe inedite pensate appositamente per il deathmatch. Il mission-pack, e questo va detto a beneficio degli scettici, conterrà tutte le innovazioni e le migliorie introdotte con il recentissimo e strepitoso patch che porta Unreal alla versione 224. Una delle novità di questa release (e che quindi troverete anche nel mission pack) è il costante mantenimento del medesimo livello di dettaglio su schermo, grazie al fatto che è ora possibile ridurre il numero di poligoni presente su ogni oggetto in funzione della sua distanza dalla telecamera: in questo modo un eccessivo affollamento dell'area di gioco non dovrebbe causare rallentamenti spaventosi nel gioco. Altre succose novità della release 224 sono il gestore di mod, cioè tutte le modifiche al gioco realizzate da appassionati, miglioramenti nel codice OpenGL (era ora), e aggiustamento di altri piccoli difetti secondari. Il CD contenente tutto questo popò di roba dovrebbe trovarsi nei negozi da qui a un paio di mesi, per cui cominciate a prepararvi...

Claudio

IL MINISTRO GIOVANNA MELANDRI PROMUOVE LO SVILUPPO DELL'INDUSTRIA DEL SOFTWARE IN ITALIA

"L'Italia ha perso la sfida dell'hardware. Ora non possiamo farci sfuggire quella del software, dobbiamo sfruttare il grande patrimonio culturale e creativo di cui è ricco il nostro Paese". Il Ministro per i Beni Culturali Giovanna Melandri ha aperto così Futurshow 2999 (Bologna 9-12 aprile) e ha continuato: 'Il Governo si è attivato costituendo una Commissione presso la Presidenza del Consiglio per incentivare lo sviluppo delle nuove tecnologie in Italia'.
Giovanna Melandri ha risposto così all'intervento di Claudio Sabatini, ideatore di Futurshow, il quale ha sttolineato come esiste la rottamazione per auto e moto, ma non esiste un progetto per incentivare lo sviluppo di nuove tecnologie e che per le aziende che investono in tecnologia lo sgravio fiscale è inferiore al valore di obsolescenza degli strumenti acquistati. Altri Paesi in Europa hanno già messo in atto piani per sviluppare un processo di alfabetizzazione tecnologica, tappa obbligata per essere competitivi in un mercato globale. I dati testimoniano che in Italia la strada da percorrere è ancora lunga. Nel nostro Paese la penetrazione di Internet rispetto alla popolazione è del 3%, contro il 59% della Groenlandia, il 30% degli USA, il 13% della Svizzera. E per quanto riguarda la scuola solo il 50% dei 15.000 istituti italiani ha un computer e di questi solo il 75% è collegato in Rete.
Sull'importanza cruciale di strumenti come la Rete e i PC, è intervenuto anche Bill Gates nel videomessaggio in esclusiva per Futurshow. 'Esiste già uno stile di vita web e uno stile di lavoro web. Nei prossimi 10 anni le società che avranno successo saranno quelle in grado di sviluppare un sistema nervoso digitale che, come quello umano, è in grado di filtrare le informazioni importanti, dando loro priorità'
Per la diffusione dei nuovi mezzi, possono avere un ruolo fondamentale le Amministrazioni Pubbliche. L'assessore alla Cultura, Roberto Grandi ha illustrato due progetti che pongono Bologna all'avanguardia in Italia. Un laboratorio RAI-Telecom con postazioni digitali per i bambini delle elementari e una biblioteca multimediale, inaugurata oggi da Umberto Eco con 350 postazioni Internet.
La Rete come mezzo di comunicazione universale: un sogno che forse sta diventando realtà.

Duspa

battaglie coraggio tempeste as salti fortezze insegui affonda te sori saccheggia imperi conqui sta comanda spia abborda fuggi

fallo per gioco.

NEW MEDIA
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
Via Campo dei Fiori, 4 - 47100 Forlì
Tel. 0543.720350 Fax. 0543.720367
E-mail: newmedia@mbox.queen.it

MICROÏDS
www.microids.com

Microids è presente nei seguenti punti vendita.

GIOCOFOLLIA ipercoop MONDADORI INFORMATICA CENTER NERI INFORMATICA PERGIOCO QUEEN software & games SOFTWARE discount VIDIANA Virgin MEGASTORE

IL DEATHMATCH PER GLI IRRIDUCIBILI

Amici, bisogna dire che le inventano proprio tutte. Adesso che un PC decente per giocare costa poco meno di due milioni e l'hardware vecchio diventa pressoché invendibile, sono in molti quelli che come me hanno deciso di tenere il buon vecchio computer, di dotarsi di due schede di rete qualsiasi e organizzarsi simpatici LAN party casalinghi. Ma c'è chi ha fatto di meglio: riuscire a giocare in deathmatch usando un solo PC! E non ricorrendo alla tecnica dello split screen! So che sembra impossibile, e anch'io all'inizio stentavo a crederlo, ma è proprio così. La SharedWare è una società britannica che ha avuto un'idea che non esiterei a definire il classico "uovo di Colombo": ha realizzato una scheda PCI chiamata SharedWare Savage in grado di "duplicare" un PC ad un prezzo decisamente inferiore di quello di un computer intero. Essa consiste nel mettere a disposizione una nuova serie di prese in cui inserire un secondo monitor, una tastiera ed un mouse aggiuntivi. Tutto qui. In questo modo il secondo utente può utilizzare tranquillamente tutte le risorse del computer "padre": hard disk, CD-Rom, modem, stampante, scanner, scheda acceleratrice ecc. La stessa connessione ad Internet può essere sfruttata contemporaneamente.

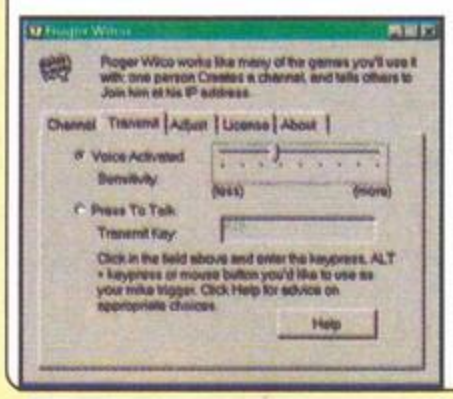
La nuova versione della scheda, che è stata presentata all'ultimo E3, aggiunge il supporto per il sonoro (che prima era assente) e una migliorata gestione della scheda video: è ora infatti possibile raggiungere risoluzioni di 1600x1200 a 32 bit di colore e refresh video fino a 85Hz a 1200x1024. Tutte queste informazioni sono comunque riferite al computer "figlio", dato che quello principale continua ad essere uguale a sé stesso anche dopo l'installazione della Savage. I requisiti di sistema che garantiscono risultati ottimali non vanno oltre quelli di Unreal: Pentium II qualsiasi e 64 mega di ram. Ovviamente tutto funziona anche con un 486: le prestazioni aumentano naturalmente con la maggiore disponibilità di risorse hardware.
Questa è sicuramente una delle voci di corridoio più allettanti che mi sia capitato di scrivere. Poter giocare su un solo PC come se fossero due, senza che si noti alcuna differenza (o quasi)! Al processore spetta sempre il non facile compito di gestire due istanze del gioco contemporaneamente, senza contare i due canali di input e -soprattutto- i due monitor. A patto di non voler essere troppo esosi nelle richieste, comunque, tutto dovrebbe filare liscio, con una perdita nel frame rate, rispetto al

gioco singolo, veramente limitata. Ma non ancora parlato della caratteristica più eccitante di tutto: pensate a quello che si può fare sapendo che le schede possono essere collegate in cascata! BELLISSIMO!!! Bastano due schede e si può giocare in quattro! Certo, in questo caso, a meno di non possedere un dual Pentium III a 500 Mhz con 512Mb di ram penso che oltre a Quake non si possa andare, ma direi che c'è di che accontentare anche i più schizzinosi. Aspettate che arrivi in Italia e dite addio alla vostra vita sociale.

Claudio 'the Daikatana DM demo dominator' Todeschini

ROGER WILCO A BASE, MI RICEVI?

Se vi è capitato, almeno una volta nella vita, di partecipare ad un LAN party in cui un numero variabile tra gli 8 e i 16 PC sono collegati tra di loro per sfidarsi in furibondi deathmatch ad Unreal o qualsiasi altro gioco multiplayer vi venga in mente, allora dovreste sapere che una rete locale sembra il paradiso, rispetto alle connessioni via Internet. E questo per almeno due ragioni: la latenza e l'interattività. Tralasciando la prima (e sicuramente più importante) questione, una delle cose che rende divertente sfidare gli amici è anche la possibilità di interagire con loro, sfidandoli a gettarsi nella mischia o sbeffeggiandoli quando li avete fraggati alla grande. Purtroppo le possibilità in questo senso sono davvero limitate al semplice inviare loro messaggi via tastiera, costringendovi peraltro a mollare i comandi del gioco. Il più delle volte, il fermarsi anche solo per pochi secondi a vantarsi delle proprie prodezze è un gesto di vanità che può costare caro... Per la gioia di tutti i vanesi del pianeta, eccomi a parlare di Roger Wilco, un software sviluppato dalla Resounding Technology che permette la trasmissione della voce in rete, con particolare attenzione ai giochi multiplayer, per i quali è espressamente studiato. Il meccanismo di funzionamento è analogo a tanti altri programmi per la fonia vocale via web, come Internet Phone o buddyPhone, ma quello che rende il programma davvero interessante è che è possibile parlare in più persone contemporaneamente all'interno di una stessa connessione, con un dispendio minimo di banda. Pensate alla goduria infinita che si può provare nel fraggare qualcuno con un missile in faccia mentre lo irridete! Lo so già a cosa state pensando: "Il lag è già eccessivo di suo, se poi mi metto pure a parlare è finita. No, grazie". Quello che non sapete è che il Governo americano, più di una decina di anni fa, lavorò intensamente per realizzare una tecnologia per la trasmissione della voce che riducesse al minimo la potenza e la banda richieste. Leggermente aggiornati, quegli stessi algoritmi sono contenuti in Roger Wilco: esso usa un codec (compressione/decompressione) sviluppato dal ministero della difesa americano in grado di ridurre la larghezza di banda di circa 25 volte. E scusate se è poco. Il programma è stato testato durante delle sessioni di gioco ad Half-Life, Baldur's Gate e X-Wing vs. TIE Fighter con due modem 56k e un 28.8 senza peggioramenti o decadimenti di prestazioni degni di nota. Tutto quello che vi serve è una scheda sonora (ce l'avete, vero?), un modem, un paio di casse o cuffie e un microfono. La qualità del parlato non è ovviamente eccelsa, e potrebbe capitare di non riuscire a capire chi dei vostri "nemici" vi sta parlando, ma piuttosto che niente... La fregatura è che il supporto è limitato ai giochi che usano DirectSound come libreria per il sonoro: prima di piangere, sappiate che quasi tutti i giochi usciti dopo Diablo (e lo stesso Diablo!) usano questo standard. Il programma è attualmente (almeno, spero lo sia quando TGM sarà in edicola) in fase di beta testing gratuito: questo significa poterlo provare gratuitamente. Se la cosa vi incuriosisce, fateci un pensierino mentre vi collegate al sito www.resounding.com.



Claudio

L'IMPORTANZA DI CHIAMARSI NORTON

So bene che questa è una rivista seria, e non una di quelle che parlano di cose futili come le utility per PC. Parliamo di videogiochi, noi, mica di programmi per il disegno professionale o strumenti per l'editing web! Ma questa volta vogliamo fare un'eccezione e dare una piega poco professionale ad un angolo solitamente discreto e morigerato. Il motivo per cui lo facciamo è l'uscita, avvenuta poche settimane fa, della nuova serie di pacchetti Symantec per la manutenzione del vostro PC. Ebbene sì, ogni tanto bisogna anche installare programmi utili: non si può saturare il proprio disco durissimo solo di giochini e amenità del genere... Le due suite di cui parlavo sono le Norton Utilities 4.0 e Norton CleanSweep 4.5. La prima è un vero e proprio "must" per ogni utente di PC che si consideri degno di tal nome. Non pensate che voglia a tutti costi costringervi ad acquistarla, ma essa contiene al suo interno tanti e tali programmi per il buon funzionamento del proprio PC che io stesso non riesco a farne a meno. Tra i più accreditati software della casa di Peter Norton c'è l'immancabile Disk Doctor, ovvero la risposta Symantec al francamente bruttino scandisk di Windows; Speed Disk è invece un'utility per la deframmentazione del disco che fa impallidire il pessimo Defrag di Windows. Se pensate che la deframmentazione sia una cosa illegale che fanno tra di loro le persone losche, allora è meglio che rivediate le vostre millantate conoscenze informatiche: è una procedura di riordinamento del contenuto del vostro hard disk volta a migliorarne le prestazioni e la funzionalità. C'è poi WinDoctor, un programma che analizza minuziosamente il registro di configurazione di Windows9x alla ricerca di collegamenti mancanti, voci errate, chiavi fuori contesto o completamente sballate: al termine della ricerca esso vi propugnerà una sbalorditiva serie di errori e di problemi presenti al suo interno, offrendo per ognuno di essi la possibilità di correggerli, sia manualmente che automaticamente. Le nuove aggiunte di questa versione (che, dimenticavo di dirlo, è completamente in italiano) comprendono Connection Doctor, un programma che diagnostica approfonditamente la vostra connessione alla rete e vi guida nella risoluzione di eventuali problemi e WipeInfo, un pericolosissimo programmino che vi libera in men che non si dica dei file (da lui) ritenuti inutili. Il prodotto costa 119.000 lire, e per quello che offre è veramente un affare. Penso che tra le cose che ogni buon computer deve avere, oltre ai giochi (per il giudizio sui quali rimando alle classifiche), anche dei buoni strumenti di manutenzione e di salvaguardia dei dati: in questo campo le Norton Utilities rappresentano sicuramente un punto di riferimento da sempre. Se già possedete la versione 3.0 potete farne a meno, altrimenti procuratevi di averne una versione funzionante quanto prima.

CleanSweep è invece una preziosa utility per l'installazione (e la conseguente rimozione) di tutto il software che vi passa sotto mano. Funzione questa che, visto l'affermarsi dello shareware e dei demo, risulta basilare per chiunque non manchi di installare tutto quello che capita. Le normali procedure di rimozione automatica (InstallShield e soci) non sono efficaci come promettono, e spesso lasciano file sparsi per tutto il PC: quando non lo fanno se ne escono con frasi del tipo "Il seguente file condiviso potrebbe non essere usato da altri programmi. Rimuoverlo?" E come si fa a cancellare un file .dll o .ocx senza timore di fare danni? Il programma della Symantec è invece in grado di registrare ogni modifica effettuata al sistema operativo e, all'atto della rimozione del programma, riportare tutto nelle condizioni iniziali. Sono presenti anche preziose utility per la rimozione dei file della cache dei browser, per la cancellazione di tutti i cookie che infestano i vostri PC, e molto altro. CleanSweep è, analogamente alle Norton Utilities, completamente in italiano e proposto all'interessante prezzo di 99.000 lire.

Claudio

ABRUZZI - **EUROINFOTECA** C.COMM.LE "MAXISIDIS" CAPPELLE DEI MARZI AVEZZANO -**ACS INFORMATICA SAS** V.COLONNETTA,102 CH SCALO -**CIABATTONI LUIGI** C.COMM.LE "I PORTICI " GIULIANOVA -**EUROINFOTECA** V.XX SETTEMBRE,101 AQ -**FILMAR INFORMATICA** V.PEPE,65 PE -**FERRI ELETTROFORNITURE** VIA EMILIA 10 PE -**RADIOVITTORIA** VIA NAZIONALE ADRIATICA, 201 - C. C.LE DELFINO PE -**INFORMATICA 4 SRL** V.VENEZIA,8 PE -**FERRI ELETTROFORNITURE** VIA TIBURTINA VALERIA, 57 PE -**COMPUTER'S WORLD** C.SO V.CERULLI,10 TE -**CONAD IL PIANETA** V.CARDONE,32 VASTO -**DIEFFE COMPUTER** V.ROMA,462 VILLA ROSA -**COMPUTER SHOPPER SAS** C.COMM.LE "MALL" VILLANOVA DI CEPAGATTI-**RADIOVITTORIA** VIA ROMA 447 VILLAROSA DI MARTINSICURO – **CALABRIA** - **CLAUDIO ELIA & C** VIA L. DELLA VALLE , 96 CZ -**MERCATONE R** CONTRADA MORTILLA (SP. S. CATERINA), S.N.C. GIZZERIA LIDO -**MERCATONE R** SUPERSTRADA IONICA ARANGEA, 14 RC- **PRINCI MARIA** CONTRADA PARCHERIA, SNC RIZZICONI – **CAMPANIA** - **SAVA** VIA VIRGILIO, 76 CA-STELLAMMARE DI STABIA -**IPERCOOP AFRAGOLA** STRADA COMUNALE GUERRA MARZIASEPE, AFRAGOLA - **CENTER GROSS** CONTRADA CUTURA, 1 RENDE -**SPADARO** VIA DEI ROMANI, 112 SANT'ANASTASIA – **EMILIA-ROMAGNA** - **IPERCOOP CENTROLAME** V.DELLA BEVERARA,50 BO -**IPERCOOP CENTROBORGO** V.M.E.LEPIDO,184 BO -**VIRGIN MEGASTORE BO** V.FARINI,13/A BO -**MONDADORI INFORMATICA MULTICENTER** STRADA MAGGIORE,25 BO -**COMET** V.RANZANI,7/2 BO -**COMET** V.MICHELINO,105 - ZONA FIERA - BO -**BORSARI** V.DELLA LIBERAZIONE,1 BO -**BORSARI** VIA DELLA LIBERAZIONE, 1(ANGOLO STALINGRADO) BO -**COMET** V.CERTANI,10 - ZONA IND.LE - BUDRIO -**GIO.VE SRL** V.POLESINE,353 CESENA -**IPERCOOP GRAND'EMILIA** V.EMILIA OVEST,1480 CITTANOVA -**FREE SHOP** VIA TRE SETTEMBRE, 17 C/O C.C.LE ATLANTE DOGANA RSM -**COMET** V.RAVEGNANA,29/3 C.COMM.LE "LA FILANDA" FAENZA-**IPERCOOP IL CASTELLO** V.ADA NEGRI,7 FE -**COMET** V.BO,475 FE- **CASADEI CENTRO RADIO TV** VIA A. VIVALDI, 7 - CENTRO COMM.LE RONCO FORLÌ - **NERI SRL** P.LE DELLA VITTORIA,13 FO -**DEFCON ZERO - SOFTWARE DISCOUNT** V.BUFALINI,35 FO -**IPERCOOP CENTROLEONARDO** V.LE AMENDOLA,129 IMOLA -**COMET** V.DI VITTORIO,106 C.COMM.LE "ORTIGNOLA" IMOLA - **IPERCOOP LUGO** V.CONCORDIA,36 LUGO -**IPERCOOP LA MIRANDOLA** V.GREGORIO AGNINI MIRANDOLA - **COMET** V.LE CIRCONVALLAZIONE EST,45 MIRANDOLA -**IPERCOOP I PORTALI** V.DELLO SPORT,50 MO -**FANGAREGGI** VIALE AMENDOLA,32 MO- **ORSA MAGGIORE** P.ZZA MATTEOTTI,20 MO - **MISTRAL SET** STRADA DELLA REPUBBLICA,42 PR -**ZANICHELLI** V.SAFFI,78/B PR -**ARNAGEDDON** V.PETRARCA,1/B/C PR -**GAME'S HOUSE** V.MAZZINI / GALLERIA POLIDORO,5/A PR -**IPERCOOP CENTRO TORRI** V.SAN LEONARDO,69/A PR -**2L COMPUTERS SNC** STRADONE FARNESE,2/U PC -**EXPERT** VIA VAL NURE, 18 PC -**IPERCOOP ESP** V.M.BUSSATO,30 RA -**COMET** V.FAENTINA,212/D RA -**DEFCON ZERO** V.DI ROMA,178 RA -**SOFTWARE LINE** V.SAN ROCCO,10/B RE-**COMET** V.EMILIA ALL'ANGELO,39 RE -**IPERCOOP ARIOSTO** V.LE MORANDI RE - **BORSARI** VIA KENNEDY, 25, CENTRO COMM.LE MERIDIDIANA RE -**COMET** V.G.CESARE,73 RICCIONE -**COMET** NUOVA CIRCONVALLAZIONE,86 RN -**GRUA** V.MAZZINI,309 SASSUOLO -**IPER RUBICONE** P.ZZA C.COLOMBO,3 FRAZ.CAPANNI SAVIGNANO S.RUBICONE -**ELECTRONICS SA** V.V FEBBRAIO,126 SERRAVALLE RSM -**IPERCOOP CENTRONOVA** V.DI VILLANOVA,29 VILLANOVA DI CASTENASO – **FRIULI-VENEZIA GIULIA**- **ADRIA GET** C.COMM.LE "ALPE ADRIA" S.S.PONTEBBANA KM.144 CASSACCO -**SIDE** V.NAZIONALE,131 TAVAGNACCO -**SIDE** VIA NAZIONALE, 111 TAVAGNACCO -**UNIVERSAL TECNICA** C.COMM.LE "LANZA" TS -**SIDE** C.C.LE GIULIA - VIA GIULIA 75/3 TS -**SUPER VIDEO** V.GIULIA,20 TS -**UNIVERSALTECNICA** VIA CARDUCCI, 4 TS -**SIDE** VIALE TRICESIMO, 165 UD – **LAZIO** – **COMPUTER SHOP** V.PROVINCIALE,30 AUSONIA -**MICROTECH SRL** V.ENRICO DE NICOLA,175/177 CASSINO -**HABITAT - ZANGRILLI** SS. 155, 69 - LOC. MADONNA DELLA NEVE FR -**ANDREOLI PASQUALE** E FIGLI VIA TOMMASEO, 51 LT -**MICROCENTER** V.DEI VELIERI,27/29 OSTIA -**SINTESI** VIA PAOLO ORLANDO, 9 OSTIA -**TIEFFE INFORMATICA SNC** V.XXIV MAGGIO,50 PONTECORVO -**EDOM** C. C.LE GULLIVER - VIA DELLA LUCCHINA, 96 ROMA -**FANTASY VIDEO SNC** V.PRISCIANO,68 ROMA - **VIDEO E ALTRO SRL** V.F.ACRI,26/A ROMA -**FANTASY VIDEOGAMES SRL** V.ELIO VITTORINI,39/41/43 ROMA -**MICROCENTER SRL** V.LE DELLA GRANDE MURAGLIA,62 ROMA -**ACTION GAME** PARCO GIANICOLENSE,134 ROMA -**F.D.M. SRL** V.LE DI TRASTEVERE,238 ROMA -**ASSO SRL** V.LE E.D'ONOFRIO,172/174/176 ROMA -**EDOM** VIA TIBURTINA 479 ROMA- **PLAYGROUND SNC** V.GREGORIO VII,162 ROMA -**MICROCENTER** V.E.FERRI C/O CENTRO COMM.LE "LA ROMANINA" ROMA -**PAGE SAS** V.PONZIO COMINIO,33/35 ROMA -**VIDEO CIAMARRA SRL** V.LE ANTONIO CIAMARRA,226/228 ROMA -**FANTASY VIDEOLAND SNC** V.CASILINA,565/569 ROMA -**PLAY WORLD SRL** V.CASILINA,559 ROMA - **ARNOLDO MONDADORI** V.APPIA,51 ROMA -**GIOCOFOLLIA SRL** V.LE GO,60 ROMA -**GIOCOFOLLIA SRL** V.PR,5-5/A ROMA -**STRATEGIA E TATTICA SRL** V.CAVOUR,250 ROMA -**RPM** VIA GIULIA, 142 ROMA -**SINTESI** VIA FLAMINIA VECCHIA, 575 ROMA -**EDOM** L.GO DI VIGNA STELLUTI 14-16/A ROMA -**LIBRERIA MONDADORI** P.ZZA COLA DI RIENZO,81/83 ROMA -**MONDADORI INFORMATICA** P.ZZA COLA DI RIENZO,116/118 ROMA -**PERGIOCO SRL** V.DEGLI SCIPIONI,109/111 ROMA -**DRAGON FEAR SRL** V.SOMALIA,112 ROMA -**PERGIOCO SRL** V.MAGLIANO SABINA,28 ROMA -**MONDOVISION SNC** V.LE SAN DOMENICO,3/B SORA – **LIGURIA** - **LIBRERIA MONDADORI** V.XX SETTEMBRE,210/R GE -**AZ WORLD** VIA DI FRANCIA, 70 GE -**MR.ALED** C.SO NAZIONALE,274 SP -**MR.ALED** V.XX SETTEMBRE,53 SARZANA - **LOMBARDIA** - **AMBOGIOCHI** V.P.DA BREMBATE,18 BG- **SUPER UNION BG** V.QUARENGHI,21 BG -**VIRGIN MEGASTORE BG** V.XX SETTEMBRE,94 BG -**PERGIOCO SRL** V.TS,4/A BS -**FLYING STAR** V.MADONNINA,21 BRESSO -**DAIV PRODUCTION** V.DIAZ,7 C/O IPERSTANDA CASTELLANZA - **IPERCOOP VIRGILIO TECNO STORE** P.ZZA DEL COMMERCIO CERESE DI VIRGILIO -**SUPER UNION MI** V.MI,42 CESANO BOSCONE -**DEFCON ZERO** V.MI,240 CO -**DEFCON ZERO** V.MARSALA,19 GALLARATE -**LA CASA DEL GIOCATTOLO** V.LE DELLA VITTORIA,32 INTROBIO -**BIT SRL** V.CARLO CATTANEO,68 LC -**FUMAGALLI SNC** V.CARLO CATTANEO,42/F LC -**GALIMBERTI** VIALE TURATI, 46 LC - **COPEA** VIALE SABOTINO, 271 LEGNANO -**COMET** V.DELLA COSTITUZIONE,27 LEVATA DI CURTATONE -**GALIMBERTI** SS. MONZA-SARONNO LIMBIATE -**IPERCOOP LA FAVORITA** V.LE DELLA FAVORITA MN -**UBER** VIA VR, 34 MN -**DEFCON ZERO** V.PAISIELLO,28 ANG.V.LE GRAN SASSO MI -**LIBRERIA MONDADORI** L.GO CORSIA DEI SERVI,11 MI - **MONDADORI INFORMATICA CENTER** C.SO PORTA VITTORIA,51 MI -**VIRGIN MEGASTORE MI** P.ZZA DUOMO,8 MI -**SI OK INFORMATICA** V.F.CASATI,2 MI -**MONDOGIOCO** V.LOMELLINA,24 MI -**SUPER UNION MI** V.MAESTRI CAMPIONESI,25 MI -**GAME OVER** V.POLIZIANO,8 MI -**SUPER UNION MI** V.SAN GALDINO,5 MI -**NEWEL SHOP SRL** V.MAC MAHON,73 MI -**GAME OVER** V.LE STELVIO,18 MI -**GALIMBERTI** VIA SOLARI, 5 MI -**MONDADORI INFORMATICA MULTICENTER** V.BERCHET,2 MI -**PERGIOCO SRL** V.S.PROSPERO,1 MI -**PERGIOCO SRL** V.BORGOGNA,7 MI -**PERGIOCO SRL** V.ALDROVANDI MI -**CASTOLDI** C.SO LODI, 6 MI- **BIT 84 SAS** V.ITALIA,4 MONZA -**PERGIOCO SRL** V.CAIROLI,5 MONZA -**CASTOLDI** C.SO MI, 47 MONZA- **ASSITEC SRL** V.TS,97/A/B PV -**LA VOCE DELLA LUNA** C.SO MAZZINI,1/B PV -**PERGIOCO SRL** C.SO CAIROLI,26/D PV -**ATLANTIDE** V.ROSSINI,43 SEREGNO -**CASTOLDI** P.ZA 4 NOVEMBRE, 15 SESTO S.GIOVANNI -**MEGA MUSIC** V.LEONARDO DA VINCI,157 TREZZANO SUL NAVIGLIO -**DEFCON ZERO** V.MOROSINI,11 VA -**COPEA** P.ZA REPUBBLICA, CENTRO COMMERCIALE LE CORTI VA -**QUEEN COMPUTER** V.BERNASCONE,16 VA - **CASTOLDI** VIA VITTORIO EMANUELE, 65 VIMERCATE – **MARCHE** - **AN INFORMATICA SAS** V.MARTIRI DELLA RESISTENZA,74 AN -**TRAFERRI ELENIO** V.MARTIRI DELLA RESISTENZA,32 AN -**DEFCON ZERO** V.D'ANCARIA,2 ASCOLI PICENO -**CERIONI SRL** V.VOLTA,5 ASPIO DI OSIMO -**COMPUTECH SRL** V.MARTIRI DI BELFIORE,77 CIVITANOVA MARCHE -**BERDINI** VIA S.PELLICO, ZONA COMMERCIALE CIVITANOVA MARCHE -**MULTIMEDIA MANIA** P.ZZA DEL POPOLO,22 FERNO -**BEST COMPUTER** V.ROMA,9 MC -**EDUCA MULTIMEDIA** V.MARCO POLO,54 OSIMO -**IPERCOOP MIRALFIORE** GALLERIA DEI FONDITORI,1 PS -**CERIONI SRL** V.GAGARIN C.COMM.LE " PALACE " PS -**VISSANI** VIA PASUBIO 47 PORTO D'ASCOLI -**TELCOM SNC** V.F.LLI ROSSELLI,45 PORTO SAN GIORGIO -**CONTROL DATA SYSTEM SRL** V.GIOCO DEL PALLONE,1 RECANATI -**GENESYS** V.CURZI,54 S.BENEDETTO DEL TRONTO -**MEETING SRL** B.GO SFORZACOSTA,160/D SFORZACOSTA -**COMPUTERNANIA** V.FILELFO,38 TOLENTINO – **PIEMONTE** - **VIPIANA GRUPPO GET** V.MARENGO,64 AL -**CAMELOT SAS** V.MACALLE' BI -**VIPIANA GRUPPO GET** C.SO EUROPA,7/C BI -**RISPARMIONE BORNATE** C.SO VALSESIA,44 BORNATE SESIA -**VIPIANA GRUPPO GET** C.SO FRANCIA,75 CN -**VIPIANA GRUPPO GET** V.GNIFETTI,70 NO -**RISPARMIONE** SS 229 KM 22 SUNO -**GIAMPI SPECIAL GAME** C.SO VC,104/B TO -**QUEEN COMPUTER** V.S.OTTAVIO,8 TO -**QUEEN COMPUTER** L.GO TURATI,49 TO -**QUEEN COMPUTER** C.SO FRANCIA,3 TO -**MASSA UMBERTO** VIA TN 34 VC -**VIPIANA GRUPPO GET** C/O MONFERRATO SHOPPING CENTER VILLANOVA M.TO – **PUGLIA** - **ANDRIA IPERMERCATI SPA** SS 170 PER BARLETTA ANGOLO TANG.PER TRANI ANDRIA - **COMPUTER UNION** V.C.PICANE,11 BARLETTA -**CENTROLUCE OROFINO** VIALE MANZONI, 1 BARLETTA -**IPERCOOP FOGGIA** V.LE DEGLI AVIATORI,126 FG -**MATTEO LA TORRE "MEDIA PUGLIA"** VIA DEGLI ARTIGIANI, 20/22 - VILLAGGIO ARTIGIANI FG -**GLOBAL GAME POINT** V.LE BA,14 GALLIPOLI - **AMS COMPUTER RESEARCH SRL** P.ZZA MAZZINI,50/B LE -**EUROELETTRONICA** VIA TA 110 LE - **JONIO SOFT** V.LE DELLA LIBERTA',80 MARTINA FRANCA -**IPERCOOP LECCE STRADA LE** - BR KM.I.9 SURBO -**COMPUTER LINE SNC** C.SO VITTORIO EMANUELE,257 TALSANO -**ESSECI SISTEMI SRL** V.CALAMANDREI,5/A TA -**MARILLI CENTER SRL** V.DI PALMA,88 C/O COIN TA -**IPERCOOP TARANTO** V.PER MONTEMESOLA, KM.10 TA – **SARDEGNA** - **EURALCOOP** VIA ROMA, 50 CARBONIA -**MANCONI SEBASTIANO** C. C.LE TERRANOVA, SS 125 OLBIA-PALAU OLBIA -**MANCONI SEBASTIANO** ZONA IND. PREDDA NIEDDA NORD, STRADA 1 SS – **SICILIA** - **SURROUND** V.J.KENNEDY,76 BELMONTE MEZZAGNO -**EXPERT** - **DE.GAS** VIA S. D'ACQUISTO, 22/A CALTANISSETTA - **ITALSAT SAS** V.VOLTA,25 CAPO D'ORLANDO - **PRISMA COMPUTERS SRL** V.CANFORA,89/A/B/C/D CT- **PC STORE SRL** V.LE IONIO,129 CT -**COMPUTER & CO** V.PRINCIPE NICOLA,33/A CT- **VEGA SRL** V.SALEMI,6/8 CT -**BRUNO** VIA L. RIZZO, 32 CT -**BRUNO** VIALE ITALIA ENNA -**ELECTRONIC WORLD** V.DOGALI,54/56 ME -**LA VIA LATTEA** VIA CARLO BOTTA, IS. 206 ME -**AC COMPANY ELETTRODOMESTICI** C.SO CARLO MARX, 160 MISTERBIANCO -**BRUNO** CONTRADA TORRE CANNATA - S.S. KM 340,20 MODICA- **ABACUS** V.LE DELLE MAGNOLIE,19 PA -**INFORMATICA DUEMILA SAS** V.MONGERBINO,41 PA-**ABACUS** V.MARIANO STABILE,143 PA -**MONDADORI INFORMATICA CENTER** V.PRINCIPE DI BELMONTE,92 PA -**ABACUS** V.SAMMARTINO,38 PA -**ABACUS** V.LE DELLE ALPI,50 PA -**ABACUS** V.S.ANNA,160 RG -**COMPUTER & CO** V.ADIGE,6/A S.GREGORIO -**LEONE** STRADA STATALE 114, KM. 4850 SINISTRA PISTUNINA – **SVIZZERA**- **PERGIOCO SRL** QUARTIERE MAGHETTI,20 LUGANO – **TOSCANA** - **IPERCOOP VALDARNO** V.LE AMENDOLA,13/15 AR -**CDS** VIA GUIDO MONACO, 78 AR -**CDS SUPER STORE** VIALE AMENDOLA, C. C.LE SETTE PONTI AR -**MEDIA STORE MARINO** SS 71, LOC. VALLONE, 3 CAMUCIA CORTONA - **MR.ALED** V.CAVOUR,17 CARRARA -**GAME CENTER** V.RIDOLFI,94 EMPOLI - **MILLENIUM SAS** V.DEL PARADISO,2/R FI -**GPL SRL** V. DEI MARTELLI,22/24 R FI -**TELEINFORMATICA TOSCANA** V.BRONZINO,36 FI -**CDS SUPER STORE** VIA DI NOVOLI,22 FI -**EUROINFOTECA** V.LE F.STROZZI,2/A/B/C FI -**PERGIOCO SRL** V.LE S.LAVAGNINI,40 FI -**EUROINFOTECA** V.CENTO STELLE,5/A FI -**HYPERNEDIA SRL** V.MASO DI BANCO,21 FI -**MICHELONI GIANFRANCO & C.SNC** V.C.COLOMBO,14/C FOLLONICA -**IPERCOOP SIGNA** V.SANTA MARIA A CASTAGNOLO,5/7 LASTRA A SIGNA -**IL COMPUTER** V..LE COLOMBO,216 LIDO DI CAMAIORE -**FUTURA 2** V.L.CAMBINI,17/19 LI -**ELECTRONIC MANIA** V.LE VITTORIO VENETO,26 LU -**CDS CASA DELLO SCONTO** VIA CARLO DEL PRETE, 8 LU - **CDS CASA DELLO SCONTO** VIA MARINA VECCHIA 222 MS -**IPERCOOP MONTECATINI** V.BISCOLLA ANG.VIA CAMPORCIO MS E COZZILE -**IPERCOOP VALDARNO** V.DELL'OLEANDRO,37 MONTEVARCHI -**COMPUTER CITY SNC** C.SO ITALIA,163/B PIOMBINO -**MONDADORI INFORMATICA CENTER** V.LE GRAMSCI,21/23 PI -**CDS CASA DELLO SCONTO** VIA CARNELUTTI, 1 PI - **INTERNET SERVICE** MONTECATINI TERME – ZONA MARGINE COPERTA V.I° MAGGIO,113 PT - **EUROINFOTECA** V.E.FERNI,84/B PT -**GAVAZZI** VIALE ADUA, 42 PT -**ELECTRONIC DREAMS SAS** P.ZZA ARNO,1/2/3 PONTEDERA -**COMPUTER & CO.** V.BISENZIO A SAN MARTINO,3/B PO -**EUROINFOTECA** V.ROMA,93 PO -**CDS** VIA VALENTINI, 4 PO - **GIPSY KING SNC** P.ZZA MATTEOTTI ANG.V.DON MINZONI QUERCETA -**CDS** SS 29 ANGOLO VIA GRAMSCI SAN GIOVANNI VAL D'ARNO -**BELLANTI & C. SAS** L.GO P.L.DA PALESTRINA,347 SCANDICCI -**BIAGINI GIULIO & C.SNC** V.ACHILLE SCLAVO,19 SI -**BIANCHI** STRADA MASSETANA, 24 SI -**CDS** C. C.LE "I GELSI" - VIA DI CASAL PIANO SINALUNGA -**PC PIU' SRL** V.MAZZINI,310/B VIAREGGIO -**CDS CASA DELLO SCONTO** VIA AURELIA SUD N. 6 VIAREGGIO– **TRENTINO - ALTO ADIGE** - **ELETTRON MATTEUCCI SRL** V.PA,33 BZ -**EP: LEONARDELLI** VIALE DANTE, 1 PERGINE VALSUGANA -**ELETTROCASA SRL** V.GOCCIA D'ORO,13 TN – **UMBRIA** - **IPERCOOP COLLESTRADA** LOCALITA' COLLESTRADA PG -**CDS SUPER STORE** VIA CAMPO DI MARTE, 3C PG -**EUROINFOTECA** V.CAMPO DI MARTE,24 PG -**CIEM MINUTI** VIA DELLA VALTIERA, 5 PONTE SAN GIOVANNI -**UK GENERATION SERVICE** V.DELLA STAZIONE,70 TR -**CDS CASA DELLO SCONTO** VIA G. DI VITTORIO, 27/29 TR-**VENETO** - **VIDEOCASA HIFI** V.STAZIONE,65 BALLO' DI MIRANO -**UBER** VIA MASCAGNI, 31 CASTEL D'AZZANO -**COMPUTER SHOP** GALL.EUROPA,20 C/O C.COMM.LE "I GIARDINI DEL SOLE" CASTELFRANCO VENETO -**GHEGIN- ABACUS S.N.C** BORGO SAN GIOVANNI.1363 CHIOGGIA - **GHEGIN** VIA MIRANESE, 283 CHIRIGNAGO -**COMPUTER POINT** V.BORGO PD,79 CITTADELLA -**ELETTRONICA DOLOMITI SRL** V.UNIERA,7/9 FELTRE -**ESSEGI DISTRIBUTRICE SRL** V.MATTEI MARCON - **COMPUMANIA SRL** V.CARLO LEONI,32 PD -**COMPUTER SHOP** V.VENEZIA,61 C/O C.COMM.LE "GIOTTO" PD -**VIRGIN MEGASTORE PD** C.SO DEL POPOLO,10 PD -**ZATTARIN GET** V.LE S.BIASUZZI,28/1 C.COMM.LE "LA CASTELLANA" PAESE -**ZATTARIN** V.PORTA PO,193 SS 16 C.COMM.LE "LA FATTORIA" RO -**IPERCOOP CENTROPIAVE** V.ISEO,63 S.DONA' DI PIAVE -**EUROMARKET SRL** VIA DELLA PROVVIDENZA 212 SARNEOLA DI RUBANO -**TECNO CITY** VIA VAL POSINA , 55 THIENE -**UBER** VIALE VENEZIA, 5 VR -**UBER** VIA CA' DI COZZI , ANGOLO VIA QUINZANO VR -**PERGIOCO SRL** V.GIOVANNI DELLA CASA,10 VR -**DOMINIO SAS** V.GO,1/A VI -**FOR – MHA** PIAZZA BIADE,11/A VI -**COMPUTER SHOP** S.S.11 PADANA SUPERIORE,60 C/O C.COMM.LE "PALLADIO" VI -**ZATTARIN** V.LE VERONA,59 VI -**SCHIAVOTTO** VIA MAROSTICANA 24 VI -

Troverai Microids nel rivenditore più vicino a te.

COMPUTER DISCOUNT
la catena italiana dell' informatica
www.computerdiscount.it

AL:C.SO LAMARNORA, 45 - **AN:**VIA MARTIRI DELLA RESISTENZA, 66 - **AR:**VIA M.PERENNIO, 58 - **AV:**VIA CIRCUMVALLAZIONE N. 54 D/E -**AVEZZANO:**VIA CORRADINI 185 - **BA:**VIA G.CAPRUZZI, 128 -**BARLETTA:**VIA MONFALCONE, 49 -**BASSANO DEL GRAPPA:**VIA GOBBI, 12 (VICINO PISCINE AGNOLIN). -**BG:**VIA BONOMELLI,17 - **BG (CURNO):**VIA FERNI, 56-**BO:**VIA BOVI CAMPEGGI, 1/C/D -**BO:**VIA S. DONATO, 2 (ANG. VIA BERTI PCHAT) -**BZ:**VIA GARIBALDI, 42-**BS:**CORSO CAVOUR, 62-**BR:**CORSO UMBERTO I, 102 -**BUSTO ARSIZIO:**VIA ALESSANDRO VOLTA, 1 -**CA:**VIALE G. MARCONI, 222 -**CA:**PIAZZA DELLA REPUBBLICA, 21 - **CALTAGIRONE:**VIA ESCURIALES N. 5/7/9 -**CL:**VIA ELENA, 90 -**CB:**VIA GARIBALDI, 44 -**CARPI:**VIA UGO DA CARPI, 61 (ANG. VIA CATTANI) -**CARRARA:**VIA XX SETTEMBRE, 63 -**CE:**VIA ROMA, 84 -**CT:**VIA ALA, 65 -**CT:**VIALE AFRICA, 120 -**CZ:**VIA VITTORIO PUGLIESE, 26 -**CH:**V.LE B. CROCE 8/10 -**CIVITANOVA MARCHE:**VIA MARTIRI DI BELFIORE, 86 -**CO:**VIALE MASIA, 16/18 -**CS:**VIA P. RODOTÀ 15C/D - **CN:**CORSO IV NOVEMBRE, 23/A -**FANO:**VIALE I MAGGIO, 113/A -**FI:**VIALE MATTEOTTI, 9 -**FI:**VIALE REDI, 157 -**FI:**VIALE TALENTI, 31/33 - **FG:**VIA MONTEGRAPPA 47/49 -**FOLLONICA:**VIALE MATTEOTTI , 34 -**FO:**CORSO DELLA REPUBBLICA, 171/E -**GE:**VIALE BRIGATE BISAGNO, 27/R -**GO:**CORSO ITALIA 123/B -**GR:**V.LE FOSSOMBRONE, 23 -**IMOLA:**VIA EMILIA 255 -**IM:**VIALE BELGRANO, 17 -**JESI:**VIA DEL LAVORO 24 -**AQ:**VIALE DELLA CROCE ROSSA, 237 -**SP:**VIALE S. BARTOLOMEO, 87/89 -**LAMEZIA TERME:**P.ZZA ARDITO 1 - **LT:**VIA DEL LIDO (CENTRO COMM. MORBELLA) -**LE:**VIA BRACCIO MARTELLO, 26 -**LE:**VIALE OTRANTO 35 -**LC:**CORSO PROMESSI SPOSI, 23/D -**LI:**SCALI CIALDINI,49 (ANG.AZEGLIO) -**LU:**VIALE R. MARGHERITA, 129 -**MC:**VIA ROMA N. 74/A -**MN:**VIA A. MORO, 7 -**MN:**VIA VR, 13 -**MS:**VIA CARDUCCI, 26 (LE COLONNE) -**MATERA:**VIA NAZIONALE, 5 -**ME:**VIA LA FARINA, 53 - **MESTRE:**VIA TO, 1/A -**MI:**STAZ. CENTRALE - LATO P.ZZA IV NOVEMBRE -**MI:**VIA CENISIO, 61 - **MI:**PIAZZA CLOTILDE, 8 -**MI:**PIAZZA CADORNA, 13 -**MI:**VIALE BLIGNY, 15 -**MI:**VIA A. COSTA, 33 (MM LORETO) -**MI:**VIA CASALE, 3 (MM P.TA GE) -**MI - CORSICO:**NUOVA STRADA VIGEVANESE, 17 (ANG. VIA CABOTO) -**MI CINISELLO:**VIALE FULVIO TESTI 188 CINISELLO BALSAMO -**MI-RHO:**VIA V.VENETO, 3 ANG VIA ITALIA -**MILAZZO:**VIA CUMBO BORGIA 72/A -**MO:**VIA EMILIA OVEST, 234 - **MONFALCONE:**VIA IX GIUGNO 84/A -**MONTECCHIO MAGGIORE:**VIA MADENNETTA (ALTE DI MONTECCHIO MAGGIORE) - **MONZA:**CORSO MI, 19 -**NA:**VIA PAOLO TOSTI, 28/30 (USC.TANG.VOMERO) -**NA:**VIA CRISTOFORO COLOMBO, 55/60 (VIA MARINA) -**NA PORTICI:**VIA LIBERTÀ 185/191 -**NETTUNO:**VIA GRAMSCI, 46 (FRONTE CASTELLO SANGALLO) -**NO:**VIA BIGLIERI, 4/M -**ORISTANO:**VIA CA, 255 -**PD:**VIA GIOTTO, 29-**PA:**VIA MARIANO STABILE 156 -**PA:**VIA AUSONIA, 114 -**PR:**VIA TN, 1/B -**PARTINICO:**VIALE DELLA REGIONE N.2 -**PV:**CORSO CAIROLI, 57 -**PG:**VIA SETTEVALLI, 93 -**PE:**VIA G. MARCONI, 130/132 - **PC:**STRADONE FARNESE, 2 Q -**PI:**VIALE GRAMSCI, 13 -**PI:**VIA MATTEUCCI, 36 -**PT:**VIA ATTILIO FROSINI, 57-**POMEZIA:**LARGO URBINO SNC -**PONTEDERA:**P.ZA MARTIRI DELLA LIBERTÀ, 25 -**PORDENONE:**CORSO LINO ZANUSSI 1/D (LOC. PORCIA) -**PZ:**VIA MAZZINI, 149/151 -**PZ:**VIA DELLA CHIMICA SNC -**PO:**VIALE DELLA REPUBBLICA, 234 -**RG:**VIA UGO LA MALFA, 29 -**RA:**CIRCUNVALLAZ. P.ZZA D'ARNI, 82/84 -**RC:**VIA VITTORIO VENETO, 35 -**RE:**VIA EMILIA ALL'OSPIZIO 52/A/B -**RN:**VIA XX SETTEMBRE, 1 -**ROMA:**VIA CRISTOFORO COLOMBO, 219 -**ROMA:**P.ZZA INDIPENDENZA, 27 - **ROMA:**VIA PRENESTINA, 247/249 -**ROMA:**VIA MERULANA 245/C -**ROMA:**VIA TORREVECCHIA 1221-G-**ROMA:**VIALE M. F. NOBILIORE, 16/22 -**ROMA:**VIA ANASTASIO II, 338/340 -**ROMA:**VIA NOMENTANA (ANG. VIA TRIPOLI) -**RO:**CORSO DEL POPOLO, 373 -**SALERNO:**VIA SETTIMIO MOBILIO,53/55 -**SAN BENEDETTO DEL TRONTO:** -**SS:**V.LE UMBERTO, 106/H -**SASSUOLO:**L.GO VR, 17-**SAVONA:**VIA XX SETTEMBRE, 23/25 R -**SENIGALLIA:**VIA PODESTÀ, 57/A -**SI:**VIA CAVOUR, 138/140 -**SR:**C.SO GELONE 48 -**SOLARO-SARONNO:**VIA VA, 117/C -**TA:**VIALE VIRGILIO, 57/C -**TERNOLI:**VIA DEL MOLINELLO, 10 (FRONTE USL) -**TR:**VIA PORTA S. ANGELO, 18 -**TO:**C.SO REGINA MARGHERITA 100/D -**TO:**VIA CASANA 46/E (ANG. C.SO TRAIANO) -**TO:**CORSO L. EINAUDI, 8 -**TO:**VIA LANZO,15 -**TN:**LARGO NAZARIO SAURO, 6 -**TV:**VIALE DE GASPERI, 30 -**TS:**CORSO CAVOUR, 5/B -**UD:**PIAZZALE D' ANNUNZIO, 37 - **VA:**VIALE MI, 18 -**VR:**LARGO DON BOSCO, 4/5 (CASTELVECCHIO) - **VIAREGGIO:**VIA GARIBALDI,78 - **VI:**VIA MONTEGRAPPA, 22 -**VT:** VIA I GARBINI, 29 M -

NEW MEDIA
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
Via Campo dei Fiori, 4 - 47100 Forlì
Tel. 0543.720350 Fax. 0543.720367
E-mail: newmedia@mbox.queen.it

MICROÏDS
www.microids.com

L'MP3 DIVENTA REALE

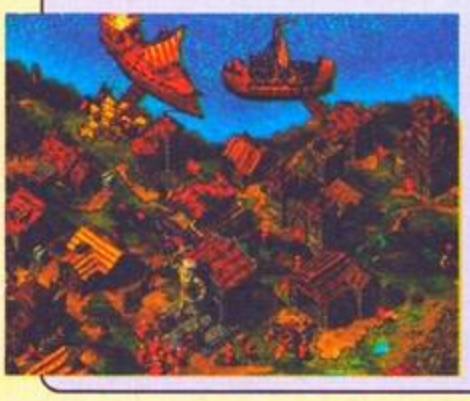
La diffusione del formato MP3 sta proseguendo senza limiti, ormai. A poco sembrano valere gli sforzi delle major per contenere quello che sembra ormai un fenomeno irresistibile. Le case di produzione di hardware e software non stanno certo ad aspettare le decisioni dei grandi capi delle case discografiche e dei consorzi per la sicurezza e il diritto al copyright (gli affari sono affari), e sfornano a getto continuo nuovi prodotti legati in qualche modo allo standard di compressione più discusso del mondo.

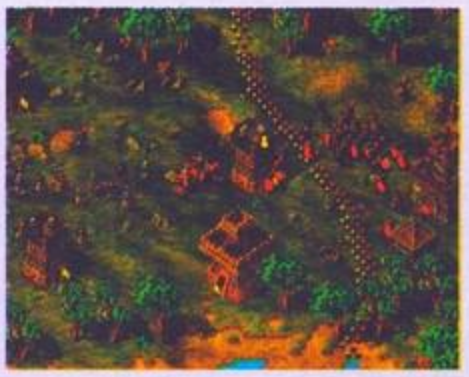
In questa piccola voce ci occupiamo di Real Jukebox, il nuovo software sviluppato dalla RealNetworks: annunciato dalla stessa casa come una vera rivoluzione nel suo settore, è in realtà analogo a molti programmi che permettono l'ascolto di svariati formati musicali (WinAMP su tutti). Tra i suoi punti di forza c'è sicuramente la possibilità di "rippare" i cd, ovvero convertire le tracce audio in file .mp3 o .rm sfruttando il popolare e veloce (un CD intero in meno di 10 minuti) motore di encoding della Xing, la società assorbita di recente dalla Real. A vantaggio della sicurezza e della salvaguardia del diritto d'autore, la versione definitiva dovrebbe contenere anche un meccanismo di controllo delle copie dei file musicali, in accordo con le direttive della Secure Digital Music Initiative: quest'ultimo, come ho accennato nei mesi scorsi, è un ente creato dalle maggiori industrie discografiche con lo scopo di preservare il diritto d'autore per i file musicali distribuiti sul web.
Real Jukebox permetterà, tra le altre cose, di: scaricare musica dalla rete gratuitamente (solo quella messa a disposizione dagli artisti, ovviamente), e nei formati maggiormente diffusi; creare playlist per ogni occasione; gestire, organizzare e ordinare le canzoni di centinaia di CD grazie anche all'integrazione con il database della RealNetworks; ascoltare musica mentre il programma si occupa di convertire i brani; ricercare musica su Internet sfruttando il motore di ricerca integrato. Vista l'ampia diffusione dei lettori portatili per Mp3, inoltre, il programma prevederà una serie di funzioni ad essi dedicate, che permetteranno di scaricare nelle memorie flash le canzoni che preferite. L'interfaccia del programma ricorderà molto quella dei normali lettori CD; chissà se sarà possibile creare delle skin come per WinAMP! Real Jukebox conterrà al suo interno anche un'area dedicata al commercio elettronico, che indirizzerà gli utenti a siti in cui poter acquistare album ed effettuare download di "demo" delle loro canzoni preferite. Il programma è attualmente in fase di betatesting, ed è possibile scaricarlo e provarlo gratuitamente dal sito www.real.com. La versione completa è prevista per la seconda metà dell'anno, disponibile sia nel modello "base", ovvero gratuito e con un limitato numero di funzioni, che in quello "enhanced", cioè a pagamento ma con maggiori potenzialità.

Claudio

UN PACCO PER I COLONIZZATORI

Amanti di Settlers III, fatevi sotto! Ancora una volta dovrete guidare i vostri intrepidi coloni digitali alla ricerca della libertà perduta; vostro sarà il ruolo di condottiero che li porterà alla vittoria finale nella battaglia per un'esistenza serena, in cui smetteranno finalmente di essere meri strumenti nelle mani degli dei, ma potranno vivere come uomini liberi... Ah, che pathos!
A sei mesi di distanza dalla recensione del gioco della Blue Byte, ecco in arrivo per voi l'immancabile CD stracolmo di missioni aggiuntive con le quali sollazzarvi. Analogamente al titolo originale avrete ancora una volta a che fare con i Romani, gli Egiziani e gli Asiatici. Ognuna delle tre razze avrà a disposizione una campagna composta da otto vaste missioni, con un obiettivo ben specifico per ciascuna: ad esempio, scoprire locazioni segrete in cui sono nascoste inimmaginabili ricchezze; intrattenere proficui rapporti commerciali con razze confinanti, al fine di recuperare il denaro necessario a finanziare le campagne di conquista delle terre lontane, e cose di questo genere. L'attenzione, come nel titolo originale, è tutta incentrata sull'oculata gestione delle vostre colonie e di tutto quello di cui necessitano per sopravvivere; non mancheranno poi concitate fasi di combattimento contro gli indigeni o contro eventuali invasori: aspettatevi quindi situazioni ancora più "incasinate" del gioco originale e che necessiteranno di una buona capacità di pianificazione. Oltre ai livelli in single player, nel CD saranno presenti anche dieci immense mappe multiplayer nelle quali sfidare i vostri amici, qualunque sia la connessione che vi lega a loro (LAN piuttosto che Internet).





La novità più succosa di questo pacchetto riguarda senza dubbio l'introduzione del tanto atteso editor di livelli: un sofisticato tool vi permetterà di costruire dal nulla nuove mappe di gioco; successivamente potrete decidere minuziosamente ogni aspetto della campagna che attende i vostri coloni. Le mappe così realizzate diventeranno ben presto oggetto di scambio tra appassionati e, ne sono sicuro, qualcuna di esse finirà anche nell'angolo e-mail del Silver Disk. La recensione del Solbiati lamentava un'interfaccia di gioco non all'altezza dei tempi e un motore grafico piuttosto scadente: credo che difficilmente questo pacchetto porrà rimedio a qualsivoglia lacuna presente nel titolo originale, ma farà sicuramente la gioia di tutti coloro (e non sono pochi) che si sono innamorati di Settlers III a dispetto di qualche difetto di poco conto.

Claudio

PIOGGIA DI LETTORI PORTATILI

Se sul fronte del software le novità non mancano, come avete potuto leggere nella voce relativa al nuovo Real Jukebox, è soprattutto su quello dell'hardware che il formato MP3 sta dando, in questo periodo, una vera e propria scossa al mercato discografico. Prima della fine del millennio è infatti atteso un gran numero di lettori portatili atti alla riproduzione di musica in formato mp3. Questi apparecchi, che qualcuno ha già soprannominato "gli eredi del walkman" (che nel mese di aprile ha compiuto vent'anni, auguri), hanno una scheda di memoria flash nella quale vengono memorizzare le canzoni: questo avviene tramite un'interfaccia fisica (tipicamente il cavo seriale) e un apposito software di comunicazione con il proprio PC; si caratterizzano per l'estrema compattezza e leggerezza, per la totale assenza di parti mobili (che ne fanno l'ideale per i forzati del jogging), e per la facilità con cui fanno infuriare i responsabili delle case discografiche. I tagli delle schede di memoria sono tipicamente di 32 e 64 mega: nel primo caso, questo equivale a un'ora di musica in formato mp3 e (se il lettore supporta la registrazione della voce) due ore di conversazione. Le schede di memoria possono essere utilizzate per immagazzinare file di ogni genere, non solo .mp3: questi apparecchi possono essere quindi tranquillamente utilizzati anche come piccoli dispositivi di backup.

Tutte le maggiori case di produzione stanno presentando (o l'hanno fatto di recente) la loro risposta a Rio PMP300, il lettore di Diamond Multimedia che si è (meritatamente) guadagnato il titolo di precursore in questo settore. E cominciamo proprio da Diamond, che poco più di un mese fa ha lanciato sul mercato il suo nuovissimo PMP300 Special Edition: si tratta in realtà del "solito" Rio, ma avvolto in una veste più moderna e lussuosa, che per certi versi ricalca il look dell'iMac. Il case è infatti di plastica trasparente, e sotto il colore verde acqua si può scorgere tutta la circuiteria del lettore. La seconda novità introdotta da questa versione speciale è l'aumento significativo della memoria disponibile: il modello base parte ora da 64 mega e non più da 32, e sarà possibile acquistare una flash card con ben 96 mega di memoria! Questo vuol dire potersi portare appresso almeno un'intera ora in più di audio digitale. Il prezzo è ovviamente più elevato, e si aggira attorno ai 230 dollari, contro i 200 del modello standard.
Il secondo lettore di questa tranche è il nuovissimo Nomad di Creative, la casa che ha lanciato la musica su PC e che, almeno storicamente, ha le carte in regola per offrire un gran prodotto. Il lettore è disponibile in due formati, 32 e 64 mega rispettivamente. La sua maggiore peculiarità è l'integrazione con la Sound Blaster Live!: è infatti possibile aggiungere, alle canzoni che vengono memorizzate sulla scheda del lettore, tutti gli effetti che mette a disposizione la scheda tramite l'Environmental Audio. Nomad può anche fungere da registratore vocale, ideale per prendere appunti, registrare brevi conversazioni e riversarle poi su PC. La versione da 64 mega offre anche un sintonizzatore FM, e dovrebbe costare meno di 200 dollari. Aspettatela a breve.
La LG (una volta nota col nome di Goldstar) lancia invece AHA-A1F e AHA-A2F, due nomi impronunciabili che stanno a rappresentare i nuovi lettori portatili della multinazionale nipponica: caratterizzati da un look decisamente futuristico e accattivante, potranno contenere al loro interno più schede di memoria (prodotte dalla Sandisk), che avranno una dimensione variabile tra i 4 e i 30 mega. Il loro lancio sul mercato è previsto per l'inizio di giugno, mentre i prezzi sono ancora da definire.

L'ultimo lettore è prodotto invece dalla Synos, sconosciuta casa di produzione dell'est del mondo: il suo nome è Etto, e disporrà di una capacità di memorizzazione di 32 mega. Dalle dimensioni veramente compatte e dal peso estremamente contenuto (65 g escluse le due pile stilo che lo alimentano), questo lettore si fa notare anche per la presenza del sintonizzatore FM e del microfono, che lo rende in grado di registrare conversazioni e note personali. La Synos lancerà sul mercato quanto prima anche un lettore CD in grado di riprodurre non solo i normali CD musicali, ma anche quelli che contengono brani in formato mp3.

Quello di cui vi parlo adesso non è invece un vero e proprio lettore, ma un software per la riproduzione di file mp3 specificamente sviluppato per i computer palmari: Hum MP3 Player, questo il nome del programma, è quindi in grado di trasformare il vostro micro computer da taschino in un lettore portatile di Mp3. Sarà sufficiente installarlo e utilizzare l'uscita audio (mono o stereo che sia) del proprio palmare per ascoltare la vostra musica preferita ovunque vi troviate. Il prodotto è in versione demo e di conseguenza scaricabile da tutti i siti di shareware del pianeta.

Claudio

IL VOSTRO GIUDIZIO

Gentili lettori,
ad intervalli più o meno regolari, la Xenia Edizioni desidera conoscere quali sono le vostre impressioni sulle sue testate, in modo da tenerle sempre aggiornate e piacevoli da leggere. Non indugiate quindi a segnalarci cosa vi piace e cosa no, perché è solo tramite questo tipo di iniziative che possiamo realizzare delle riviste quanto più aderenti possibile alle vostre aspettative. Vi chiediamo solo la pazienza di rispondere seriamente a queste poche domande: vi ripagheremo con testate sempre più belle e vicine ai vostri gusti. Questa pagina, una volta compilata in tutte le sue parti, va ritagliata e spedita in busta chiusa al seguente indirizzo:

XENIA – SONDAGGI
Casella Postale 853
20121 Milano

oppure via fax al numero 02-878567

NOME E COGNOME

ETA'

PROFESSIONE:

- ☐ studente
- ☐ operaio
- ☐ operatore o tecnico specializzato
- ☐ impiegato
- ☐ esercente/commerciante
- ☐ libero professionista
- ☐ dirigente
- ☐ disoccupato
- ☐ altro

CHE SISTEMA USI?

- ☐ Amiga
- ☐ Macintosh
- ☐ PC Indicare configurazione

POSSIEDI O INTENDI ACQUISTARE UNA CONSOLE?

- ☐ no
- ☐ Saturn
- ☐ Playstation
- ☐ "Playstation 2"
- ☐ Nintendo 64
- ☐ Dreamcast

CHE SISTEMI OPERATIVI USI O INTENDI UTILIZZARE?

- ☐ Windows 95, 98 o 2000
- ☐ Windows NT
- ☐ Linux (o altri dialetti UNIX)
- ☐ BeOS
- ☐ AmigaOS
- ☐ MS/DOS + Windows 3.1
- ☐ altri

DISPONI DI UN ACCESSO A INTERNET?

- ☐ no e non mi interessa
- ☐ no, ma conto di procurarmene uno
- ☐ sì, sono abbonato presso un provider
- ☐ sì, tramite l'azienda, la scuola o qualche altro ente

Continua →

IL VOSTRO GIUDIZIO

THE GAMES machine

QUALI UTILIZZI FAI DELLA RETE?

- ☐ esplorazione dei siti web
- ☐ posta elettronica
- ☐ discussioni nei newsgroup
- ☐ chat (IRC, ICQ, C6, Netmeeting, etc)
- ☐ giochi on line e multiplayer

SAI CHE PRESSO XENIA ON LINE (http://www.xenia.it) TROVI ANCHE IL SITO DI QUESTA RIVISTA?

- ☐ no, non sapevo neppure che esistesse
- ☐ sì lo so, ma non ci sono mai andato
- ☐ sì, gli ho dato un'occhiata qualche volta
- ☐ sì, lo visito regolarmente

COSA NE PENSI DEL SITO XENIA ON LINE IN GENERALE?

- ☐ lo trovo ben fatto e va bene così
- ☐ non mi piace per questi motivi

_____

_____

_____

- ☐ vorrei che si occupasse di queste tematiche

_____

_____

_____

_____

COMPRI (o intendi comprare) LA NOSTRA RIVISTA....

- ☐ regolarmente
- ☐ spesso
- ☐ saltuariamente
- ☐ quasi mai

DA QUANTO TEMPO?

- ☐ dal primo numero
- ☐ da pochi mesi
- ☐ è la prima volta

QUANTE PERSONE, IN MEDIA, LEGGONO LA TUA COPIA DELLA RIVISTA?

_____

_____

ESPRIMI UN GIUDIZIO SULLA RIVISTA

- ☐ ottima sotto tutti i punti di vista
- ☐ buona
- ☐ discreta
- ☐ insoddisfacente

DAI UN GIUDIZIO ALLE SEGUENTI AREE DELLA TESTATA (1=pessimo, 10=ottimo)

____ news (voci di corridoio, amiganews)
____ anteprime
____ reportage
____ recensioni
____ rubriche settoriali (bovabyte, posta, talent-scout)
____ rubriche extrasettoriali (music e movie machine)
____ CD-ROM

COSA VORRESTI TROVARE SUL CD?

_____

_____

COSA CAMBIERESTI NELLA RIVISTA?

- ☐ nulla, va benissimo così com'è
- ☐ aspetto grafico e impaginazione
- ☐ metodo ed estremi di valutazione
- ☐ i testi dovrebbero essere scritti con un tono più serioso
- ☐ i testi dovrebbero essere scritti con un tono più divertente
- ☐ vorrei che si occupasse o desse maggior spazio a queste tematiche

_____

_____

_____

_____

OLTRE ALLA NOSTRA, COMPRI ALTRE RIVISTE DEL SETTORE? ESPRIMI ANCHE UN GIUDIZIO (eventualmente, esprimilo anche su altre testate Xenia Edizioni di tua conoscenza)

_____

_____

_____

_____

_____

_____

La partecipazione al questionario implica il trattamento dei dati personali ai sensi della legge nr 675 del 31/12/96.

COMPUTER ONE ®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

I Negozi

BOLOGNA
VIA VELA 12/2 TEL. 051/343504

BOLOGNA
VIA MURRI 39/D TEL. 051/343504

FERRARA
VIA GARIBALDI, 120 Tel. 0532/204881

FORLI'
C.SO REPUBBLICA, 180 TEL. 0543/20233

MODENA
VIA FARINI, 73 TEL. 059/211130

FIRENZE
VIA DEI PUCCI, 1 TEL. 055/291521

PARMA
VIA SAVANI 14/L TEL. 0521/293988

PAVIA
VIA CALATAFIMI, 6 TEL. 0382/28922

VERONA
VIA PITAGORA, 12 TEL. 045/577360

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TELEFONO:
051 - 343504
FAX:
051 - 344906
POSTA:
COMPUTER ONE
Via Vela 12/2 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.computerone.it

SERVIZIO RIVENDITORI

TELEFONO:
051 - 301311
FAX:
051 - 345236
POSTA:
GAMETIME SRL
Via Fossolo 38 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.gametime.it

ULTIME NEWS IN AGGIORNATE IN TEMPO REALE http://www.computerone.it

QUAKE 2: ZAERO DATA DISK

LIT. 44.900

ROLLER COASTER TYCOON

LIT. 89.900

TOCA TOURING CAR RACING 2

LIT. 99.900

V-RALLY

LIT. 99.900

ROCK ORROR INTERACTIVE

LIT. 79.900

RECOIL

LIT. 99.900

SETTLERS 3: MISSION DISK

LIT. 44.900

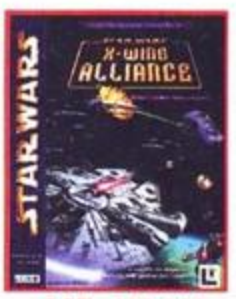
TRIPLE PLAY 2000

LIT. 119.900

WARZONE 2100 -ITA-

LIT. 99.900

XWING ALLIANCE



LIT. 109.900

REDLINE

LIT. 99.900

SILVER -ITA-

LIT. 99.900

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

LIT. 99.900

FALCON 4.0 -ITA-

LIT. 99.900

STARWARS EPISODE I: PHANTOM MENACE

LIT. 119.900

RESIDENT EVIL 2 -Italiano-

LIT. 89.900

SPORTS CAR GT

LIT. 99.900

UPRISING 2: LEAD AND DESTROY

LIT. 89.900

FOOTBALL WORLD MANAGER -ITA-

LIT. 99.900

SCUDETTO 3 -ITA-

LIT. 89.900

REQUIEM

LIT. 99.900

STARSIEGE

LIT. 109.900

VEGAS GAMES 2000

LIT. 49.900

MALKARI

LIT. 99.900

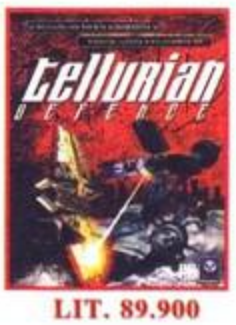
BALDUR'S GATE DATA DISK

LIT. 44.900

ROLLCAGE

LIT. 109.900

TELLURIAN DEFENCE



LIT. 89.900

VIVA FOOTBALL

LIT. 94.900

RAILROAD TYCOON 2: DATA DISK

LIT. 49.900

STARWARS EPISODE I: RACER

LIT. 119.900

OGNI 2 GIOCHI ACQUISTATI
NE RICEVERAI ALTRI 3 COMPRESI NEL PREZZO
(offerta valida fino ad esaurimento scorte,
i pacchetti sono gia' predisposti dal magazzino ecco vi e' preclusa possibilita' di scelta)

COMPUTER ONE LA PIU' GRANDE CATENA ITALIANA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES

Visto che il mio punto di vista ho già avuto modo di esprimerlo nell'editoriale, sentiamone altri quattro prima di gettarci nella kermesse delle novità di Los Angeles...

Max

4 VOLTE E3

Ecosì, eccomi anche questa volta a commentare l'E3, di ritorno da un viaggio bello come al solito che mi ha riservato numerose sorprese sia dal lato professionale che personale. Tralasciando quest'ultimo aspetto, che interesserebbe a pochi, rimettiamoci alla fredda cronaca, giusto per usare un'espressione in voga qualche anno fa ma che ha sempre il suo perché. Dunque, innanzitutto quella di questa edizione è stata una fiera molto più tranquilla e rilassante del solito, in primo luogo perché le visite si sono ridotte della metà, dato che ormai produrre videogiochi costa sempre di più e le piccole software house sono costrette a farsi comprare o comunque a chiedere il finanziamento dei grossi publisher e in secondo luogo perché s'è capito che uno show fracassone con balletti, tettone e musiche a volumi tali che non si riesce a parlare con un PR neanche a mezzo metro di distanza, colpisce di primo acchito ma rompe gli zebedei dopo pochi minuti. Tutto ciò mi/ci ha permesso di guardare con maggiore attenzione i titoli esposti, non essendo vincolati dalla solita lista degli appuntamenti con pause di mezzora tra una software house e l'altra; da questo è nata una serie di considerazioni che trovate qui di seguito.

La prima, come già detto in varie occasioni, è che la tendenza generale è quella di puntare sul sicuro: i perché già li sapete, per cui non mi dilungo oltre. La seconda è che il testimone che era una volta dell'Activision è ora dell'Electronic Arts: sia ben chiaro, non è che la casa di Santa Monica abbia in mente progetti rivoluzionari, però Vampire lascia il segno, Quake 3 Arena non necessita di spiegazioni, Dark Reign II, a modo suo, è una piccola rivoluzione e Soldier of Fortune, presentato in separata sede, raggiunge delle vette tali di violenza tali da far sembrare Kingpin un gioco per poppanti e, però, dar far riflettere seriamente (me, noi qui in redazione, e tutti voi) se non si stia esagerando. Sapete bene come la penso, ma quando si vedono teste esplodere, ginocchia che si staccano, budella che escono e gente che s'accascia dopo che gli si è sparato nei testicoli, sorge spontanea la considerazione che così facendo non si fa altro che prestare il fianco ai vari benpensanti che, dalle pagine dei quotidiani o dal palco del Maurizio Costanzo Show, finiranno inevitabilmente per spaventare le mamme e aizzare i soliti sociologi che un PC magari non sanno neanche come lo si accende. L'Electronic Arts, invece, ha FIFA 2000, NHL 2000, NBA 2000, il seguito di Sistem Shock, il seguito di Dungeon Keeper, il seguito di Theme Park, il seguito di Need for Speed e il seguito di Flight Unlimited: si distinguono dalla massa Nox (che però non esalta), The Sims e Shogun (del primo ve ne parleremo, il secondo invece lo conoscete già bene). Sia ben chiaro, con una line-up del genere le vendite sono assicurate, però da una casa che non ha problemi di budget, una qualche scelta più coraggiosa era lecito attendersela.

La software house più innovativa resta sempre l'Interplay/Virgin, che però vive di rendita sugli stessi titoli dell'anno scorso, Giants e Messiah giusto per non fare nomi. A tutto ciò s'aggiunge Evolva, gioco del quale scriveremo una preview quanto prima e che grazie al suo nome cui viene spontaneo sostituire una 'u' alla 'o', ispira concetti genitali di facile presa. Chi altri?

L'Acclaim, nella sua nicchia dorata fatta di grafica da capogiro e di giochi 'pochi ma buoni', oltre ai già trattati Shadowman e Re-Volt, propone un Tricky Style (spero si chiami così) che m'ha colpito particolarmente per le sue ambientazioni visionarie e per il suo stare a metà strada tra un simulatore di snow-board e Wipeout. Tutto bene, non fosse che è piaciuto solo a me, per cui mi rimetterò al vostro giudizio.

Tra i grossi Eidos e Sierra hanno dalla loro numerose cartucce da sparare: Team Fortress 2, Homeworld, Anachrox e Urban Chaos sono giochi di tutto rispetto, e poi abbiamo i Gabriel Knight 3, Pharaoh, Thief 2 e Daikatana (quest'ultimo in apparenza alquanto anonimo) che qualche centinaia di migliaia di copie le venderanno senz'altro. Non ho visto Tomb Raider 4, e questo mi pare un fatto piacevole degno di menzione.

Stupisce invece la Infogrames: oltre a Outcast e un gioco di snowboard (Supreme Snowboarding, degli stessi finlandesi di The Reap), ha in catalogo Alone in the Dark 4 (ma si parla del 2001), Le Mans 24 Ore e il seguito di I-War. Se si pensa poi che di recente ha presentato 'solo' Heart of Darkness e Silver, viene spontaneo chiedersi da dove li tirino fuori i soldi con cui hanno comprato mezzo panorama videoludico negli ultimi mesi (la Gremlin solo per citare l'ultimo colpo). Mah, misteri della finanza...

Chiudo con una rapida carrellata sulle console: la PlayStation 2 s'è vista, fa paura, ma era contenuta in una piramide di legno delle dimensioni d'un frigorifero: Alex m'ha detto che quando l'ha vista in Giappone un paio di mesi fa, la motherboard con relativi chip occupava lo spazio di una scrivania. A questo punto il tutto starà nel compattare questo mostro tecnologico all'interno di uno scatolotto delle dimensioni di una console, impresa sulla carta proibitiva ma nei confronti della quale c'è da sentirsi fiduciosi, visto che il prototipo della prima PlayStation pare fosse ancora più grande. Il Dreamcast ha i giochi più belli da vedere, resta solo da vedere quanto la Sega riuscirà a girare in proprio favore il periodo d'interregno tra l'uscita della sua console e quella della PSX 2. Direi che invece è tempo di suonare le campane a morto per la prima PlayStation, francamente tirata per il collo, al limite delle sue potenzialità e graficamente non all'altezza della concorrenza. Credo che quest'anno sarà l'ultimo in salita, poi inizierà il crollo. Onore al merito comunque per una macchina che ha resistito gloriosamente per quattro anni in un mercato in cui persino un mostro sacro quale pareva essere la 3Dfx pare invece doversi inchinare di fronte alla Riva TNT 2. Ma si sa, nel mondo dei videogiochi si è sempre proiettati verso il futuro e non c'è mai tempo per fermarsi a riflettere...

Stefano Silvestri

Mentre il MAO abusa di un gorilla impagliato l'FBS gli fornisce supporto morale e gli astanti fremono di indignazione.

FBS

Dopo tutti questi anni passati alle molteplici fiere e manifestazioni informatiche qui in Italia, fa un certo effetto partire per gli States per partecipare ad una esposizione di questo tipo. Ti chiedi se in effetti valga la pena farsi una decina d'ore di volo solo per osservare stand di qualche tipo e dare un occhiata a prodotti che, nel bene o nel male, vedrai al massimo entro un paio di mesi... Ok, in effetti non siamo andati là solo per gironzolare per la fiera, ma questo, per tutti quelli che conoscono un po' Max, è una cosa ovvia (avete presente la sua fissa per il gioco d'azzardo, no?).

Queste strane insicurezze sono però sparite non appena ci siamo avvicinati all'esposizione... Nulla a che vedere con le nostre: molte più "bambinate", gente travestita da personaggi famosi dei videogiochi, gadget come se piovesse (anche se in effetti nella distribuzione degli stessi gli americani si sono dimostrati un po' "ragni", come ha detto Mao) e stendiste di pura razza siliconica. Insomma, l'apoteosi: videogiochi, donne e divertimenti! Peccato però che, sotto sotto, non si sia visto nulla di così originale e inaspettato: Quake 3, Kingpin e Soldier of Fortune sono state le cose che più hanno attirato la mia attenzione, anche se in effetti non posso dire che fossero gli unici titoli che mi attendevo dalla fiera. Giochi del calibro di Diablo 2 e Dungeon Keeper 2 hanno finalmente mostrato quello di cui sono stati capaci i programmatori in questi lunghi mesi di attesa; System Shock 2 ha fatto versare a me e al Mao lacrime di commozione con abbracci vari e i titoli della EA mi hanno fatto pregustare qualche futura vittoria sui campi ghiacciati del Colorado (NHL 2000), dimostrando come sempre il valore di questa software house.

Tirando le somme, l'E3 di quest'anno di è dimostrata una rappresentazione nella media valorizzata però dall'incredibile volu monetario investito per la sua organizzazione e per l'impegno deg americani nel fare le cose in grande... Non so se gli scorsi anni è stato lo stesso, però questo stile di vita non mi è affatto dispiaciuto, anzi! Tutti noi ce lo siamo goduto fino all'inverosimile proprio grazie alla fissazione di Max già citata in precedenza: ragazzi, semmai doveste scegliere un posto in cui sperperare i risparmi di una vita sceglietevi Las Vegas, davvero non ha eguali nel mondo! Se lo Shogun la reputa "casa sua", quasi quasi mi faccio fare un duplicato delle chiavi: almeno una volta nella vita bisogna vedere che cosa sono in grado di fare i soldi! Un discorso a parte lo merita la Dea bendata e la sua magnanimità nei confronti di sette poveri redattori di una rivista di videogiochi... Aloha! Anzi, seven out!

Duspa, MAO e FBS in compagnia di Romero – per Daikatana se ne riparla comunque a Natale!

La puntatina al Chinese Theatre non ha fatto altro che aumentare la sconsolazione: siamo dovuti rientrare in Italia il giorno della Prima di Phantom Menace!

FBS alla ricerca di virtù nascoste della bella Lara...

Max è ormai un veterano di questo genere di fiere, ed è per questo che sa sempre dove mettere le mani...

L'arrivo a Las Vegas sotto il protettorato di Max è ormai un classico: potrebbe mai mancare la limousine?

Cosa ha appena visto il buon Silvestri? Niente che sia di silicone, solo il seguito di Thief!

DUSPA

Certe volte a trent'anni si è un po' presuntuosi. Qualcuno crede di aver già visto tutto e qualcun altro pensa di non riuscire più a emozionarsi di fronte a nulla. Capita, in altre occasioni, di ritenere che il grosso del divertimento sia ormai passato, che il tempo dei "giochini" sia solo un ricordo, che le zingarate siano solo un sogno, che l'imprevisto non abiti più qui... certe volte capita. Fortunatamente con il nostro lavoro la sensazione del tempo che scivola via è minima, eppure, ammetto di aver passato un periodo che il grande Bossetti definirebbe di "impigrimento" interiore. La luce è vicina e a indicarmi la strada è stato anche l'inatteso viaggio negli States e la sgangherata combriccola con cui ho diviso incredibili emozioni a stelle e strisce. Passeggiare per il Sunset Boulevard non capita tutti i giorni, come non tutte le mattine mi alzo e vado a fare jogging per Beverly Hills o scendo una rampa di scale e assisto al concerto live dei Cranberries. Allo stesso modo per me sarà difficile cancellare dalla mente il volto teso del croupier, mentre un Max trasfigurato chiama i numeri e la pallina puntualmente vi si ferma sopra. Un Max imbronciato, spesso scontroso, assorto nel suo mondo frenetico e pieno di contraddizioni, eppure un Max pronto ad allentare il ghigno e a distendere i muscoli facciali non appena inalata l'aria di quella che lui chiama casa. Bella Max, anche stavolta hai qualcosa da insegnare e da raccontare... Ma questa è introspezione e su queste pagine volete sapere tutto e solo dei videogiochi, scusate. L'E3 è un evento con la "e" maiuscola e pur non rappresentando più la vetrina delle novità di un tempo, è sempre una fiera di quelle che ti lasciano a bocca aperta. Quest'anno è mancata una stella vera e propria (forse perché grazie a Internet si conoscevano già vita, morte e miracoli di tutti i titoli presenti) anche se mi sento in dovere di elevare Quake Arena a indiscutibile "prezioso tridimensionale multigiocatore". Contemporaneamente ho notato una buona crescita dei titoli Dreamcast (forse alla Sega hanno capito che o si giocano bene quest'anno di vantaggio o sono tagliati fuori) e l'irrefrenabile inflazione di giochi di ruolo in assonometria e sparatutto in soggettiva. Per il resto, forse, ne sapete voi più di me...

P.S. Che i lettori più esigenti dimentichino queste righe...

Ed ecco il team quasi-al-.gran-completo (manca il Silvestro, probabilmente è andato ad allenarsi a Winning Eleven, che ne ha bisogno) che una volta di più ssaluta!

... mentre il MAO prova l'approccio della disperazione.

MAO e FBS in posa plastica a Venice Beach.

MA

Ecosì ce l'abbiamo fatta, siamo partiti più o meno tutti quanti in "gita" per l'E3. Tutti i disastri temuti non si sono avverati e tutto sommato possiamo dire di aver fatto i cretini su scala industriale e di esserci divertiti a sufficienza. Ma suppongo che a voi interessi più la fiera delle nostre peripezie. Ebbene, la Fiera (la maiuscola è d'obbligo, direbbero alcuni) si è rivelata una mezza delusione. Pochi titoli nuovi-nuovi, anche perché bene o male tra internet e i contatti frequenti con le software house è raro che ci siano vere sorprese, pochi stand "a tema" e dall'aspetto intrigante (il peggiore di tutti era quello dell'Activision, un "posto" non meglio definito, molto grande ma privo di riferimenti) e soprattutto pochi gadget, e ben difesi. Il Gioco da tenere d'occhio e del quale tutti parlavano era ovviamente Quake Arena, che però non era certo una novità (novità o no noi stiamo comunque giocando col test). L'unica vera "sorpresa" è stata constatare con estremo piacere che tutti i titoli della nuova generazione degli strategici in tempo reale sembrano incredibilmente più avanzati del già-vecchio-anche-se-non-ancora-uscito Tiberian Sun. A parte questo... Beh, non ero mai stato a Los Angeles per l'E3, però devo dire che ad Atlanta si faticava molto meno: i due padiglioni della fiera erano collegati tra loro da un lunghissimo corridoio, corridoio che andava ovviamente percorso tra un appuntamento e l'altro perché gli stand da visitare non erano mai adiacenti. Insomma, se l'anno prossimo ci torno mi porto i pattini. E soprattutto non aspetto l'ultimo giorno per salire sullo SkyScreamer. Nota finale: eccovi un veloce aneddoto che vi illustrerà il grado di organizzazione dello Xenia Team all'estero. Max aveva fatto in modo di rimanere senza impegni dopo i primi due giorni di fiera per poter rimanere libero e scorrazzare per Los Angeles. Decido di lasciare a lui e agli altri xenioti "liberi" i miei bagagli, visto che avrebbero dovuto passare in fiera nel pomeriggio per raccattarmi e andare tutti assieme all'aereoporto. Mi raccomando col MAO e con l'FBS circa sedicimila volte, quindi salto in macchina col Silvestro per raggiungere la fiera. Arrivata l'ora dell'incontro con il van astutamente pilotato dal Max mi faccio trovare al punto stabilito e naturalmente attendo per una ventina di minuti abbondante ("mi raccomando Marco fatti trovare qui PUNTUALE perché io non aspetto eh" seeee mavavà). Grandi feste una volta salito sul pullmino, distribuzione di gadget raccattati in fiera ai miei cari amici e dopo una mezz'oretta abbondante la fatidica domanda: "Scusate gente carissima, dove sarebbero i miei bagagli?". Silenzio. Sono ancora in albergo.

Il Max in posa ascetica medita sulla vita, sull'universo e sulle signorine incontrate a Las Vegas.

ELECTRONIC ARTS

Lo stand Electronic Arts era uno dei più affollati e dei più imponenti. Pensate che al suo centro troneggiava un vero e proprio ring su cui avvenivano gli incontri più strani e le battaglie più accese. Tutto era finalizzato a promuovere un titolo per console, WCW Mayhem, gioco chiaramente dedicato al mondo del wrestling. Inutile dire che alcuni cialtroni di vostra conoscenza non hanno resistito alla tentazione di salire sul magico quadrato e suonarsele di santa ragione. I contendenti dell'assurda zuffa sono stati l'FBS e il Silvestro, mentre il sottoscritto è stato nominato fotografo ufficiale. In lontananza Max cercava di fare finta di niente e negava di avere un qualche tipo di conoscenza con noialtri... in ogni caso basta banfare e tuffiamoci a capofitto tra le numerosissime novità del publisher più grande al mondo, non senza aver prima ringraziato l'eccezionale Paola Vitali, miss EA Italy, senza il cui intervento saremmo stati massacrati dal servizio di sicurezza.

Stefano "press the six" Lisi

EA SPORTS

FIFA 2000

Immancabile il prossimo Natale sarà l'ennesima evoluzione del gioco di calcio più gettonato dell'universo. Oltre agli ulteriori abbellimenti grafici e all'evoluzione più o meno naturale di interfaccia e impostazione generale, Fifa 2000 sarà caratterizzato da alcuni interessanti aspetti nuovi. Innanzitutto sarà facilitata l'esecuzione delle mosse speciali quali dribbling, piroette, tuffi carpiati e calci volanti. E poi finalmente ci sarà una diversa gestione dei campionati e delle coppe, molto più realistica e gratificante. Disputando una lega, infatti, si potrà scegliere una sorta di carriera in cui a fine campionato conteranno le posizioni di classifica valide per la retrocessione/promozione, i piazzamenti Uefa e così via. Le squadre presenti saranno le nazionali di una miriade di paesi e le squadre di club di altrettante nazioni. Tutti i nomi, i colori e gli stemmi sono stati aggiornati. Non mancheranno nemmeno le squadre classiche e una quarantina di team del passato sono stati inseriti nel gioco. Interessante l'implementazione di nuove collisioni aeree, nuove animazioni per il fallo da dietro (finalmente un po' più punito) e nuove possibilità di protezione della sfera. Fifa 2000 sarà pronto per novembre (anche se tutti crediamo che slitterà di un mesetto). Vi segnalo in questo box anche la lavorazione su diversi titoli manageriali dedicati ai maggiori campionati d'Europa. Si tratta di un'evoluzione del primo Fifa Manager che dovrebbe essere decisamente interessante se non altro perché impreziosita dalle licenze ufficiali.

NHL 2000

A mio avviso il miglior titolo della divisione sportiva dell'Electronic Arts, la nuova versione di NHL (guarda caso sottotitolata 2000) si presenta davvero grintosa ai nastri di partenza. Non so come i programmatori americani siano riusciti nell'impresa, ma adesso NHL è ancora più bello da vedere e più veloce e fluido da giocare. La prima cosa da dire è che il supporto Internet è grandioso e tutti gli americani (dubito che qualcuno qui da noi si prenda la briga di sopportare collegamenti lumaca dai costi proibitivi) potranno darsele di santa ragione sulla rete delle reti. E' stata inoltre introdotta una nuova modalità di gioco denominata Dinasty che prevede l'evoluzione di una squadra dai bassifondi fino alla conquista della Stanley Cup. Nuove mosse (specialmente per quanto riguarda le collisioni e le immancabili zuffe) e una giocabilità semplificata completano il quadro delle innovazioni. E' ovvio che tutti gli altri aggiornamenti (squadre, giocatori e colori) sono stati inseriti in modo da simulare l'ultima stagione in corso. Anche in questo caso l'uscita è prevista per fine anno.

FORMULA 1 CHAMPIONSHIP 2000

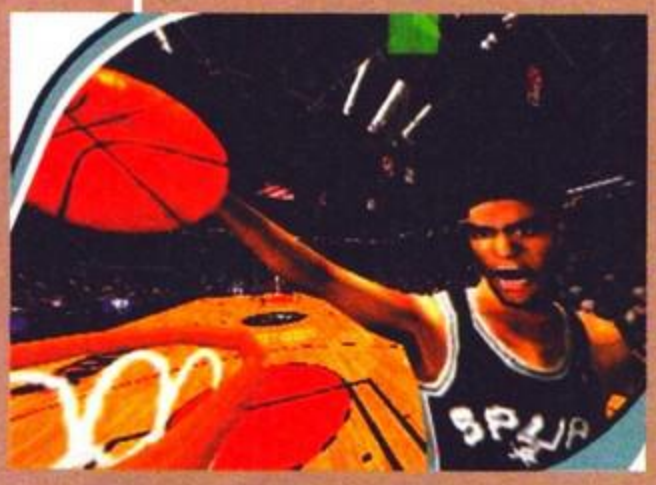
Dopo l'annuncio clamoroso dell'acquisizione dei diritti sulla Formula 1 per la prossima stagione, la EA Soprts non ha perso tempo e ha partorito l'intelaiatura di un gioco che sembra promettere davvero bene. Il campionato simulato sarà quello attualmente in corso, con colori, squadre, piloti e stemmi rigorosamente reali (ci sarà anche la British American Racing e il tracciato malese di Sepang). Grande attenzione per i particolari e la rigorosa riproduzione di vetture e fisica dei movimenti. Per la definizione della dinamica e del comportamento in pista delle vetture la EA si è avvalsa della collaborazione di alcuni team di F1 e di numerosissimi esperti. Speriamo solo che tanto sapere si traduca poi in un motore fluido e in tanta giocabilità. A parte l'aspetto grafico decisamente convincente, sembra notevole la sezione strategica con possibilità di comunicare via radio con i box o di pianificare i pit stop in funzione delle diverse situazioni che si verificano in pista. L'intelligenza artificiale dei piloti è stata molto sviluppata in modo da soddisfare tanto i piloti esperti quanto i novellini. Tutta da verificare la possibilità di giocare in due su uno stesso PC. Il gioco è previsto (anche in formato Playstation) per il mese di dicembre.

SUPERBIKE 2000

Il titolo partorito dalla Milestone è stato salutato da tutto il mondo con notevole clamore. Nonostante questo, bisogna ammettere che allo stand Electronic Arts non è che sembrasse ricevere la giusta importanza. Comunque tutti gli appassionati del mondiale Superbike avranno di che rallegrarsi visto che è già in fase di lavorazione l'evoluzione targata 2000. Rispetto al gioco originale non è che sembrano esserci clamorosi cambiamenti. Innanzitutto la stagione simulata diventa quella attualmente in corso, con tutti i ventisei piloti, le sei diverse marche motociclistiche e i tredici tracciati. Saranno introdotti i commenti prima e dopo ogni gara. L'aspetto grafico è stato ulteriormente affinato, sia per quanto concerne le immagini statiche che per quanto riguarda i circuiti veri e propri. Il gioco on line sarà finalmente implementato in maniera dignitosa (comunque chi non ha un buon accesso Internet potrà ripiegare sullo split screen). Molti sforzi sono stati profusi nel miglioramento della dinamica dei corpi. Ne conseguono cadute ancor più realistiche e collisioni più spettacolari. L'intelligenza artificiale è stata affinata e i piloti avversari saranno molto più umani, potendo commettere errori o essere indecisi in determinate situazioni. La giocabilità è stata migliorata e sono state introdotte, al livello più alto di difficoltà, alcune problematiche in più: falsa partenza, pattinamento del pneumatico posteriore, differente aderenza a seconda del tipo di asfalto, penalità, danneggiamento differenziato della moto e tante altre diavolerie che faranno la gioia dei maniaci delle due ruote. L'uscita è prevista per l'autunno.

NBA 2000

Anche il gioco di basket più amato da grandi e piccini si presenta con una nuova versione e anche in questo caso si tratta di una semplice evoluzione del precedente titolo. NBA 2000 sarà più bello graficamente, sarà dotato di migliori animazioni facciali (vi ricordate che i giocatori urlano e sbraitano, no?) e conterrà qualche nuova chicca. E' il caso della sfida da strada uno contro uno, degli scenari classici in cui potrete disputare spezzoni di gara di match storici e provare a cambiarne l'esito (pensate di entrare in partita a dieci secondi dalla fine e sparare una bomba da tre punti...), del nuovo sistema di gestione delle telecamere virtuali che si apprezza in particolar modo nelle fasi di presentazione dei giocatori, davvero molto spettacolari e coinvolgenti. NBA 2000 sarà il primo titolo della nuova collana EA Sports a vedere la luce al neon dei negozi, dato che è previsto per il mese di ottobre.



NASCAR 2000

Dopo il mezzo fiasco dell'ultimo gioco dedicato alle celebri competizioni corsaiole, la EA Sports ci riprova presentandosi sulla griglia di partenza con questa nuova evoluzione. La cartella stampa recita "più velocità, più profondità, più realismo e più divertimento". Se solo metà di questi proclami saranno mantenuti avremo di che divertirci: speriamo. In ogni caso eccovi veloci veloci le caratteristiche. La possibilità di creare piloti inediti e di portarli dalle stalle alle stelle appare intrigante. E' stata anche implementata la possibilità di partecipare a una stagione iridata in due, gareggiando con un amico. Molti i nuovi tracciati e la possibilità di modificarli garantisce una buona dose di longevità. Le sezioni di pit stop sono state migliorate, soprattutto dal punto di vista della gestione delle soste. Adesso sarà sufficiente premere un pulsante per far sì che l'auto esca più velocemente dalla corsia box. E poi ci sarà una curiosa modalità Happy Hour (oltre a un rinnovato ghost mode) che dovrebbe consentire di gareggiare in una specie di demolition derby, dato che saranno presenti su schermo una moltitudine di vetture inferocite. L'uscita è ormai imminente.

MADDEN NFL 2000

Anche il titolo dedicato al football americano e al celebre John Madden si rinnova presentandosi ancor più spettacolare e veloce di prima. Molti affinamenti grafici e di codice hanno consentito ai game designer di rendere il gioco più fluido e coinvolgente, migliorandone nel contempo grafica ed effetti speciali. Le animazioni sembrano essere eccezionali e il loro numero è quasi raddoppiato (nuovi tipi di festeggiamenti, di contrasti e di evoluzioni sull'erba artificiale). Tutta nuova anche la sezione arcade, ancor più frenetica e divertente con controllo semplificato e ridotto all'utilizzo di un solo tasto di input. Riscritta anche parte del codice di gestione dei poligoni. Adesso i giocatori sono composti da un numero maggiore di poligoni e si muovono in maniera più realistica. La licenza ufficiale è stata confermata e pertanto i giocatori e le squadre saranno quelle reali, aggiornate al campionato in corso. Se il vostro sogno non è mai stato quello di volare in sforbiciata al limite dell'area di rigore, ma quello di correre per sessanta yard evitando dei colossi di oltre un quintale, probabilmente questo è il gioco da tenere d'occhio. In uscita per il mese di novembre.
Rimanendo in ambito di palla ovale, vi segnalo l'uscita più o meno per lo stesso periodo di Rugby World Cup 99, licenza ufficiale e gioco dagli elevati contenuti tecnici.

USAF

Diventate i migliori top gun dell'USAF volando e addestrandovi sugli F16C e sugli A10 Warthog (oltre che su un'altra decina di aeroplani), o cimentatevi in scontri storici a bordo degli F4 Phantom nei cieli del Vietnam o dei terribili F15C nell'ambito dell'operazione Desert Storm. E per concludere provate l'F117 Stealth o il recentissimo F22 Raptor su futuristici scenari europei. Tre diverse epoche in cui combattere, una moltitudine di scenari di gioco (in totale dovrebbero essere 62) e una accuratezza simulativa senza precedenti. L'aspetto grafico sembra essere assolutamente fuori di testa e il nuovo motore 3D sviluppato dalla celebre casa garantirà elevato frame rate e notevole dettaglio anche sulle macchine meno potenti. Incredibile la risoluzione grafica che può essere spinta fino a 1280x1024. Da segnalare la presenza di cockpit tridimensionali su ciascun aereo e il supporto per il gioco multiplayer su JanesCombat.Net in cui fino a otto piloti virtuali potranno cimentarsi nei cieli della rete. L'uscita è prevista per il prossimo autunno. Dalla Janes è in arrivo anche un altro progetto, World War (anche in questo caso si tratta di un nome provvisorio) che rappresenta l'evoluzione massima per il fenomeno del multiplayer. Si tratta di un servizio dedicato che consente a tutti i possessori di giochi Jane's (e quindi anche di USAF) di partecipare a campagne on line decisamente complesse, coinvolgendo mezzi di terra, mare e cielo e piloti reali e computerizzati.

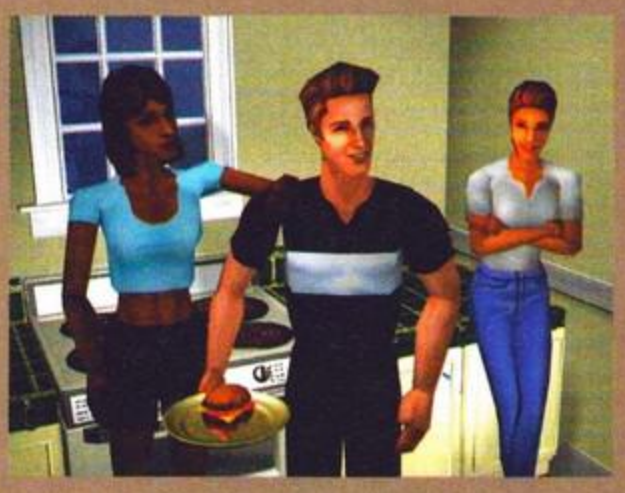
SYSTEM SHOCK 2

Il primo System Shock fu pubblicato nel lontanissimo 1994 raccattando i giusti consensi di pubblico e critica. Attesissimo, dopo ben cinque anni, sembra che sia ormai pronto il sequel, sempre a opera della Looking Glass, l'eccezionale software house il cui nome si cela dietro capolavori del calibro di Ultima Underworld e Thief: the dark project. E proprio al gioco del ladro in tre dimensioni che System Shock 2 deve l'engine grafico (e già questo dovrebbe essere una discreta garanzia). Per quanto concerne l'impostazione e l'ambientazione, queste sono rimaste abbastanza fedeli all'originale. Un mix di fantascienza e horror in prima persona con tanto gioco di ruolo e poco shooter 3D. In System Shock 2 avrete la possibilità di vestire i panni di uno tra tre diversi tipi di personaggio, ciascuno con le sue brave caratteristiche fisiche e mentali. Con il procedere dell'avventura il personaggio si evolverà e imparerà nuove cose. Lo scopo sarà quello di sconfiggere una malvagia intelligenza artificiale di nome Shodan. Grande attenzione è stata riposta nella realizzazione di un'interfaccia leggerissima e molto semplice da utilizzare. Lo stesso dicasi per il sistema di inventario e per l'avanzamento di classe. Sarà prevista anche una modalità di gioco cooperativa via Internet o rete locale, oltre a un non meglio precisato deathmatch. Nonostante queste ottime premesse, la versione visionata dal sottoscritto e dal Mao in quel di Los Angeles non sembrava miracolosa, ma per fasciarsi la testa ci sarà tempo fino al prossimo autunno.

MAXIS

THE SIMS

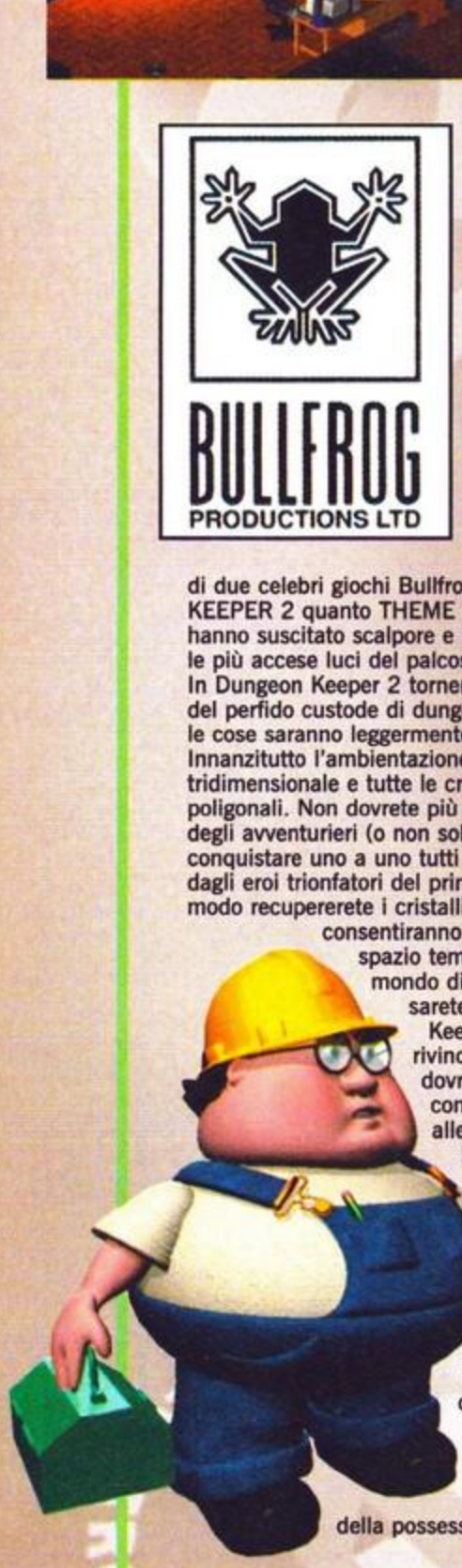
Will Wright, il creatore della serie Sim City, sta per arrivare una variante sul tema perlomeno intrigante. Si tratta di The Sims, definito dallo stesso Will e dal Todeschini nelle Voci di Corridoio del numero scorso, un simulatore domestico tattico. In pratica si tratta della gestione di una famiglia, a partire dalla costruzione e all'allestimento di un posto in cui vivere fino ad arrivare alla pianificazione vera e propria della vita del nucleo di persone simulate. Dovrete quindi comperare una casa, scegliere il tipo di arredamento e di allestimento e dotarla di ogni comfort e accessorio compatibilmente con il budget a vostra disposizione. Le cose che metterete nella casa, infatti, saranno importantissime e influenzeranno l'attività dei vostri Sims. Potrete cercare di far sviluppare le loro capacità logiche o di privilegiare l'aspetto ginnico, in modo da indirizzare il loro operato e l'inserimento nella società in un determinato settore. Lo scopo del gioco è quello di "costruire" persone e famiglie di successo, felici e in totale armonia. Inutile precisare che anche in questo caso ci saranno numerosi e possibili disastri, dall'incendio al terremoto, dalla bancarotta all'invasione di microbi... L'aspetto generale non sembra malaccio, anche se l'impostazione sa di già visto. L'interfaccia utente non dovrebbe essere particolarmente complicata e le animazioni buffe e molto eterogenee dovrebbero essere in grado di divertirvi oltre che di mettervi in allerta sul comportamento dei vostri cittadini virtuali. L'uscita è prevista attorno a Natale.



BULLFROG PRODUCTIONS LTD

Solo due i titoli presentati a Los Angeles dalla casa della Rana-Toro; in entrambi i casi, tuttavia, ci si trova di fronte a dei pezzi da novanta, attesi con grande trepidazione da tutta la massa videoludica. Pur non rappresentando nulla di inedito (si tratta, infatti, solo delle nuove versioni di due celebri giochi Bullfrog), tanto DUNGEON KEEPER 2 quanto THEME PARK WORLD hanno suscitato scalpore e interesse, meritando le più accese luci del palcoscenico.

In Dungeon Keeper 2 tornerete a vestire i panni del perfido custode di dungeon, ma questa volta le cose saranno leggermente diverse. Innanzitutto l'ambientazione sarà interamente tridimensionale e tutte le creature saranno poligonali. Non dovrete più respingere gli assalti degli avventurieri (o non solo), ma dovrete conquistare uno a uno tutti i reami custoditi dagli eroi trionfatori del primo gioco. In questo modo recupererete i cristalli magici che vi consentiranno di riaprire il varco spazio temporale verso il mondo di Harmonia. Ma non sarete gli unici Dungeon Keeper a cercare rivincita e così ve la dovrete vedere anche con altri perfidi allevatori di mostri. Moltissime le nuove magie e le nuove stanze, come incredibili e inedite saranno le animazioni. Le creature potranno migliorare le proprie capacità con l'esperienza e potrete guadagnare punti "entrando" in esse (l'incantesimo della possessione sarà ora alquanto comune) e combattendo in prima persona. Gli effetti di luci saranno quanto di più intrigante si sia mai visto in un gioco del genere, basta guardare le torce o le lanterne appese al muro. Sarà possibile giocare on line utilizzando il server Bullfrog.



Per quanto concerne Theme Park World sappiate che si tratta dell'evoluzione tridimensionale del celebre gioco di gestione che vi metteva nei panni del creatore di parco di divertimenti. In questo sequel avrete quattro ambientazioni o quattro temi tra cui scegliere. La struttura di gioco sarà sostanzialmente la stessa, snellita e migliorata sotto moltissimi aspetti. Vi ritroverete quindi a costruire e a gestire un parco giochi occupandovi anche della pulizia, della sorveglianza, dei negozi e dell'alimentazione dei visitatori, cercando di mantenere sempre alto il loro gradimento. Di nuovo, oltre all'engine 3D (che sembra mutuato da Dungeon Keeper 2) ci sarà la possibilità di sperimentare in prima persona le giostre e le attrazioni create, aggiungendo divertimento e varietà al gioco classico. Bellissime le animazioni e la grafica sempre buffa e colorata. Interessante la possibilità di scambiare e/o scaricare nuove attrazioni, nuovi personaggi e negozi dalla rete. Sempre su Internet sarà possibile partecipare a votazioni e classifiche sul miglior parco del mondo. Entrambi i titoli Bullfrog saranno pronti durante o al massimo dopo l'estate.

Non c'è più bisogno di una console per giocare
all'arcade automobilistico più divertente!

TOYLAND Racing

Toyland Racing combina nel tuo computer l'emozione delle corse più trepidanti con la facilità d'uso e la grande giocabilità delle console. Tre diversi tipi di competizione, 8 divertenti personaggi, 15 circuiti e 8 differenti automobili fanno di Toyland Racing l'arcade di macchine più divertente.

Modalità allenamento con i consigli di Mr. Chatty | Difficoltà progressiva | Prove di livello e circuiti occulti | Narrazione della corsa in tempo reale | 2 giocatori simultanei | Fino a 8 giocatori in rete o internet.

L'opzione intelligente
per i possessori di computer

PC | CD-ROM | ⊙Windows™95 | 98

Per solo **L. 35.000**

Revistronic Industrial Programs

Accelerazione 3D opzionale

dinamic MULTIMEDIA

I PRODOTTI DINAMIC SONO VENDUTI IN EDICOLA

FORCE COMMANDER

Questo gioco non è certo una novità visto che se ne parla già da parecchio, sono però tante le persone che l'attendono pazientemente... Forse merito di quel primo episodio che giusto un mese fa è stato presentato in USA e che noi vedremo solo a settembre. Fatto sta che per non raffreddare troppo lo spirito degli amanti della saga di SW, la Lucas abbia rilasciato altre notiziole riguardanti questo clone di Red Alert o, per meglio dire, di Machine vista l'impostazione 3D.
Nel gioco, che coprirà il "periodo storico" compreso tra la battaglia di Yavin e quella di Endor (praticamente tutta la seconda trilogia di SW), potrete controllare le truppe imperiali o quelle ribelli nel loro tentativo di conquistare/liberare l'universo dai temuti avversari. Le missioni andranno dalla cattura di edifici alla creazione di una base in un certo territorio, dalla distruzione delle forze ribelli/imperiali in una data area alla difesa di punti chiave per un determinato periodo di tempo (subito mi salta in mente Starcraft). Le promesse di gioco sono molteplici: 50 i tipi di unità presenti tra fanteria, droidi e veicoli che andranno dai classici AT-AT, Y-Wing e TIE-Bomber, ai nuovi carri da battaglia e trasporto truppe. Nuove locazioni come Ruul e i poli ghiacciati di Coruscant che come al solito si affiancheranno ad altre ben più classiche (Tatooine, Yavin 4, Hoth ed Endor). Aspetti strategici di diversa natura e una tecnologia che si avvarrà di tutti gli effetti disponibili con le schede 3D attualmente sul mercato (non preoccupatevi comunque, sarà anche disponibile la solita versione software).
Insomma, tutte cose belle che comunque finora rimangono solo scritte su carta... Noi non possiamo che attendere la fine dell'autunno per sottoscrivere quello che alla Lucas danno già per certo: la vittoria di Force Commander su tutti gli altri strategici in tempo reale.
Mah...
FBS

INSIDER'S GUIDE

Behind the Magic sembra aver fatto scuola e dopo l'ottima accoglienza del prodotto in USA (qui in Italia purtroppo le vendite non sono andate così bene, un peccato visto che reputo questa enciclopedia davvero imperdibile per tutti i fan di Star Wars!), non poteva che saltare fuori la nuova versione fatta appositamente per l'Episodio 1. Similmente al classico BTM, nell'Insider's Guide (dal nome della fanzine ufficiale Lucas "Insider", appunto) potrete trovare tutto ciò che c'è nel nuovo film La Minaccia Fantasma e molto di più: schemi di costruzione di ogni mezzo, la storia di ogni personaggio con background, foto e filmati, trailer, musiche, un vocabolario aggiornato e curiosità sui fatti accaduti "dietro le quinte". Il tutto in ben due CD! Certamente qui in Italia converrebbe fare uscire questo prodotto solo dopo il film o magari appena qualche giorno prima; per gli americani l'uscita di IG è comunque imminente, voi cercare solo di resistere che tanto ci sono i giornalisti incompetenti e le trasmissioni televisive che vi rivelano i punti salienti... Fate solo conto che io ho già visto "per errore" la fine del film e ho già scoperto il fatto forse più importante della trama! Mannaggia ai media e alla loro mentalità da scoop, andrebbero messi al muro!
FBS

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Con tutta questa attesa per il nuovo episodio della saga più famosa del mondo, purtroppo Indy è stato un po' messo da parte, i veri fans non l'hanno però dimenticato e quindi ecco qualche ragguaglio sulla sua nuova avventura 3D: La Macchina Infernale. La trama non è naturalmente stata cambiata: è finita la seconda Guerra Mondiale, è iniziata la Guerra Fredda e al posto dei nazisti ora sono gli agenti sovietici a interessarsi delle ricerche del nostro dottore preferito. È la mitica torre di Babele il fulcro di tutti gli avvenimenti: ne sono stati scoperti i resti e le voci su un possibile cancello dimensionale dagli incredibili poteri solletica non poco le superpotenze dell'est... Avremo quindi da una parte i comunisti decisi a fare di tutto per ritrovare questo reperto e dall'altra l'uomo col cappello e la frusta che, tentando di fermarli, dovrà mettere le mani sull'artefatto per poi sbatterlo in un museo, o almeno credo, viste le sue fisse!
Il gioco è innegabilmente simile a Tomb Raider, anche se come aveva detto lo stesso Hal Barwood nell'intervista riportata su qualche numero addietro, non si può definire una "copiatura", visto che la stessa Lara Croft è un clone in gonnella di Indy... Ad ogni modo, nel gioco potrete usare una buona quantità di armi comprendenti l'immancabile frusta, pistole, mitra e bazooka. Viaggerete su jeep, barche e veicoli vari, visitando posti come Babilonia, la regione montuosa dello Tian Shan in Kazakstan, le rovine dell'antica Nubia e oltre.
La grafica purtroppo non è "ai livelli" ('sta frase me l'ha attaccata il Mao, ora dovrò disintossicarmi!), però come sempre la Lucas avrà in serbo qualche altra sorpresina che certamente ci farà chiudere un occhio su questo fatto... La nostra speranza è che nel gioco vi sia abbastanza trama e atmosfera da far rivivere ancora sui nostri monitor quell'Indy già visto in Atlantide o dietro al Graal, per il resto incrociate le dita e attendete ancora qualche mese: nonostante non sia stata rilasciata una data precisa non dovrebbe mandare molto all'uscita del gioco!
FBS

Dinamic si è fatta in tre!

3 giochi completi a un prezzo incredibile

PRO·PINBALL
timeshock!

FLYING CORPS GOLD
1914 1918

Combat CHESS

Dinamic Multimedia ti offre tre titoli che non possono mancare nella tua collezione: Timeshock!, giudicato unanimemente dalla stampa come il miglior Pinball per PC; Flying Corps Gold, il miglior simulatore di volo della Prima Guerra Mondiale; Combat Chess, il programma di scacchi più completo. Tre prodotti irripetibili a un prezzo irripetibile!

empire INTERACTIVE

3 PC | CD-ROM | Windows™95 | 98

Per solo

L.39.000

dinamic MULTIMEDIA

I PRODOTTI DINAMIC SONO VENDUTI IN EDICOLA

OUTCAST

Impossibile che non abbiate sentito già parlare di Outcast, il titolo guida del grande rilancio della Infogrames: si annuncia da tempo come un capolavoro, e secondo quanto dichiarano i suoi sviluppatori ha persino la velleità di ridefinire il genere delle avventure grafiche. La storia narra di un universo parallelo che minaccia l'esistenza stessa del nostro pianeta e il giocatore interpreta il ruolo di una specie di Marine chiamato a salvare l'intera baracca. Oltre ad avere una grafica veramente spettacolare, accompagnata da musiche appositamente registrate dalla Moscow Symphony Orchestra, Outcast si avvale di una tecnologia denominata GAIA (Game's Artificial Intelligence with Agents), che consentirebbe a ciascun personaggio di agire autonomamente secondo una propria "coscienza". Tutto ciò nell'ambito di un sistema definito "Real Virtuality", nel quale il giocatore ha la massima libertà d'azione e può di volta in volta scegliere con quali strategie avanzare nella sua missione. L'ispirazione generale segue comunque i crismi del film interattivo, come insiste persino la press-release del titolo, definito "gioco da guardare"; per i videogiocatori però, questo significa un brivido inquietante lungo la schiena, quindi non possiamo che augurarci che Outcast mantenga fede alle sue brillanti promesse. Tra un mese o due.
JPS

ALONE IN THE DARK 3

Alone in the Dark fa parte della storia dei videogiochi; difficile stabilire quando esso abbia influenzato i gusti dei giocatori odierni, ma sicuramente ha creato un nuovo genere e ha aperto la strada a un filone di titoli che include, oggi, alcuni dei videogame di maggiore successo degli ultimi anni. La Infogrames, per un bel po' di tempo, non ha mostrato alcuna intenzione di rinverdire i fasti della serie, ma finalmente ci siamo. Affidato a un team di sviluppo francese del tutto nuovo, i Darkworks, Alone in the Dark – parte Terza – vedrà la luce nel 2000. I programmatori tengono subito a precisare che si tratterà di un'avventura basata sul terrore e non sull'orrore, perché sono le cose che non si vedono quelle che fanno più paura. Inoltre, il gioco sarà tutto basato sull'alternanza luce/ombra, segno che alla Infogrames vogliono costruire l'intero titolo sull'atmosfera e sulle emozioni di gioco, lasciando giustamente da parte ogni ulteriore velleità di rivoluzionare un genere (cosa che difficilmente riesce due volte). Poco altro ci è dato di sapere attualmente, ma l'eccitazione è altissima: questo è uno di quei giochi che deve essere bello PER FORZA. Ne riparleremo presto... intanto eccovi le prime foto.
JPS

SUPREME SNOWBOARDING

Cominciano a diventare cosa comune, ormai, i giochi lanciati in contemporanea per DreamCast e PC accelerati; il nuovo sistema della Sega, che pure sembra già schiacciato tra la potenza di PlayStation 2 e Nintendo 2000 (o come mai si chiameranno), attualmente è la console tecnicamente più potente e soprattutto più vicina all'architettura di un PC, tanto più che il sistema operativo è Windows CE. Normale, dunque, che gli sviluppatori programmino le versioni PC e DreamCast a braccetto; esempio ne sia questo Supreme Snowboarding, un gioco molto promettente che colma, tra l'altro, un vuoto notevole (quello delle simulazioni sciistiche esagerate) nel panorama PC. Basta dare un'occhiata alle foto per capire che quelli della Housemarque, il team di sviluppo del gioco, ci sanno fare: non a caso sono gli stessi del mai dimenticato The Reap. Ci saranno sei personaggi diversi tra cui scegliere, tutti dotati di complesse strutture poligonali (fino a 2300 poligoni ciascuno) e animati alla perfezione; oltre alle varie discese folli, poi, ci sarà anche l'Half Pipe, per esibirsi nelle più efferate acrobazie. I giochi di Snowboard si sono sempre rivelati molto divertenti sulle console (a partire dall'eccezionale 1080° Snowboarding della Nintendo), segno che lo sport ben si presta alla simulazione digitale. Aspettiamo quindi con impazienza l'uscita del gioco, prevista per l'autunno.

LE MANS 24 HOURS

Certe volte giocate così a lungo da restare davanti al PC per ore? Detenete il record condominiale per aver passato un intero giorno solare di fronte al monitor? Con questo gioco potrete superarvi: Le Mans 24 Hours è infatti un'accurata simulazione delle celebre corsa automobilistica francese, che tra le varie modalità include anche, pensate, la riproduzione completa dell'intera gara. Esatto, ven-ti-quat-tro ore di gioco continuato! Ovviamente esiste la possibilità di salvare, ma lo spirito della grande classica arriverà completamente intatto, in questo modo, sui vostri schermi. Il gioco nasce da un accordo esclusivo della durata di 5 anni che la Infogrames si è assicurato e si tratta della prima licenza ufficiale in tal senso (quelle non-ufficiali, in passato, sono state parecchie, tra cui il vecchio Wec Le Mans, una ciofeca per C64 che all'epoca si annunciava così eclatante da far fermare le rotative di Zzap! al fine di includere una preview dell'ultimo secondo – se non vado errato). Capirete bene come riprodurre una gara di così lunga durata sia parecchio complicato, specie per i calcoli legati al deterioramento delle parti meccaniche, agli incidenti e così via. Naturalmente si potrà correre anche in competizioni più brevi... in uscita tra un paio di mesi.
JPS

INDEPENDENCE WAR DELUXE: DEFIANCE

Titolo complicato che non lascia intuire, in realtà, che siamo di fronte a una specie di seguito di I-War. "Una specie", perché si tratta in realtà di un'update che include la campagna originale del gioco più una nuova, definita appunto "Defiance", per un totale di circa 60 missioni. Una sorta di mission disc accorpato al gioco originale, che vi consente però di combattere la Guerra anche per la fazione avversaria, gli Indie. Oltre a 18 nuove missioni ci saranno nuove armi, nuove astronavi, nuove sequenze introduttive e miglioramenti alla struttura del gioco, tra cui la possibilità di alterare il vostro carico di armamenti e di decidere in proprio la gestione dei Wingmen. Difficile che possa attrarre chi già possieda I-War, esclusi i super-appassionati; interessante invece per chi non era rimasto del tutto convinto in merito all'acquisto dell'originale.
JPS

THE INSIDER

Anche se manca ancora parecchio tempo (si parla dei primi mesi del 2000, ma poi sapete come vanno queste cose), Insider sembra già un signor gioco. Trattasi di avventura in real-time 3D, ambientata negli anni '20 e piena di spie, fémme fatàle, opere d'arte, lussi e lussurie. La cosa interessante di Insider è che il personaggio controllato dai giocatori è ANCHE dotato di una personalità propria: reagisce a ogni comando, tuttavia è preda di sentimenti, passioni, desideri, buon senso, debolezze... e inoltre è in grado di imparare, migliorare, acquisire esperienza, gusto e abilità. Insomma, si tratta del concetto base del "Tamagotchi" (tu sei la vita artificiale e io mi prendo cura di te) portato all'eccesso e inserito in un'avventura, quindi non più fine a se stesso. Il giocatore è spinto a instillare nel personaggio che controlla (si chiama Simon Blurr) i suoi stessi valori e influenzarne così l'evoluzione di "uomo" verso, che so, il collezionismo d'arte piuttosto che la performance amorosa, l'azione piuttosto che la passività. Se la realizzazione tecnica sarà all'altezza, Insider farà sicuramente parlare di sé.
JPS

Gremlin

SOULBRINGER

Soulbringer è uno di quei giochi espressamente pensati per chi ama le situazioni difficili, le trame intricate e la possibilità di interagire con personaggi e ambienti lungo lo svolgersi dell'avventura. In parole povere: non avevo idea di come cominciare questo box. Ciò che so è che, alla fin fine, il vostro scopo sarà ricacciare un nutrito campionario di entità malvagie donde sono venute e per fare ciò dovrete esplorare villaggi, deserti e foreste, combattere contro demoni e non-morti, compiere il solito macello a base di sangue, budella e frattaglie e, infine, spegnere soddisfatti il computer "anche stavolta hai vinto tu, maledetto Nick Carter".
Ambienti e personaggi sono interamente tridimensionali e le più avanzate routine nella gestione delle collisioni permettono combattimenti realistici ed effetti entusiasmanti. In arrivo a settembre. –pb

BLADE

Di Blade dovrebbe avervene già parlato nutritamente il nostro Stefano Silvestri qualche numero addietro, ma mi sembra comunque giusto rivangare un po' nel mare di bit che contraddistingue la grande Rete e riportare vivo il ricordo del medesimo nelle vostre care testoline: Blade, per chi non lo sapesse, è un nuovo gioco d'azione in soggettiva che dovrebbe (nelle preview il condizionale è d'obbligo) fare gridare tutti al miracolo per il realismo dei combattimenti e per l'accuratezza con cui gli effetti dei medesimi vengono resi a video sui personaggi coinvolti. Per capirci: avete appena affettato il collo a un vostro avversario? Ecco che qualche simpatico fiotto di sangue raggiungerà il vostro vestitino, sporcandolo di rosso. Avete delicatamente rimosso un braccio a chi vi si para di fronte? Costui si piegherà su se stesso dolorante e via con mille altri simpatici eventi di questo tipo... Se ne riparlerà la prossima primavera, comunque... -pb

HOGS OF WARS

Un gioco di guerra in soggettiva in cui dovremo guidare dei prosciuttosi suini nelle più classiche azioni belliche: fondamentalmente, si tratta di un gioco "alla Rambo" in cui, invece dei soliti esseri umani, a fronteggiarsi in sei eserciti differenti saranno proprio degli impavidi porcellini (anche se un po' antropomorfi) e poi, ovviamente, al posto della solita mappa bidimensionale che tanto andava di moda negli shoot 'em up degli anni 80, ci sarà uno sfavillante (beh, a giudicare dalle foto non si direbbe proprio...) ambiente in 3D con tutti gli elementi e gli effetti grafici del caso. Il gioco sarà possibile tanto in mono quanto in multiplayer, e nel secondo caso sarà anche possibile utilizzare un generatore casuale di livelli in grado di generare qualcosa come 140.000 bilioni di combinazioni differenti. Il prossimo grugnito è previsto per l'ultimo quarto del 1999. Oink! –pb

RALLYMASTERS – RACE OF CHAMPIONS

Rallymasters è un gioco di guida ispirato a un campionato realmente esistente e sponsorizzato dalla Michelin, vale a dire il famoso (?) Race of Champions che si tiene annualmente in Gran Canaria. Nel gioco voi dovrete vedervela con altri 70 concorrenti, tra cui spiccano alcuni nomi famosi nell'ambiente dei rally. Come nella realtà, sono a disposizione più di 50 tracciati (che a seconda dell'orario, delle condizioni atmosferiche e della direzione, possono essere considerati addirittura 368!) e fino a 60 macchine. Presto in arrivo.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

GT Interactive Software

*Questo è un altro di quei giochi che hanno davvero tutte le carte in regola per diventare dei successoni: innanzitutto il nome è già una sicurezza, dal momento che l'originale TA era stato indicato da molti come uno dei più accreditati sfidanti al trono di migliore strategico in tempo reale, pur non arrivando alle grandezze (e soprattutto ai volumi di vendita) del campione Starcraft. Comunque, sia l'originale che i due pacchi d'espansione sono stati indubbiamente dei buoni successi di critica e pubblico, come si suol dire, per cui la Cavedog può già contare su un nutrito manipolo di appassionati e sulla forza di un nome ben noto. A parte questo, comunque, Kingdoms ha tutte le carte in regola per imporsi con i propri mezzi: l'aspetto estetico è eccezionale e queste due foto lo dimostrano; vi assicuro che non è stato facile selezionarle tra quelle disponibili, tutte molto diverse ma ugualmente suggestive. A differenza del primo TA, Kingdoms ha un taglio fantasy, basato sul mitico mondo di Darien dove quattro razze combattono per il predominio... sarà quindi giocoforza assediare castelli, assoldare mercenari e radere al suolo villaggi costieri come i migliori pirati medievali. Guardate la qualità grafica del fogliame di quegli alberi, tutti in 3D, e ditemi se non è eccezionale: voi sapete bene che a me gli strategici in generale lasciano alquanto freddino, per cui se questo mi ha impressionato una ragione ci sarà. Comunque è ancora presto per esaltarsi e a maggior ragione per formulare giudizi; quello che vi posso dire ora è che ci sarà una storia molto articolata, basata sulla presenza di decine di sequenze filmate e, per dare al gioco un taglio personale e un "carattere" preciso, si sta puntando molto sulla presenza di personaggi eroici carismatici e prontamente distinguibili. Prima di chiudere, l'ennesima buona notizia: visto il successo del supporto Internet di Total Annihilation, Kingdoms sarà curato ancora di più da questo punto di vista. In pratica anche mesi dopo la sua uscita sarà possibile collegarsi settimanalmente al sito della Cavedog per scaricare nuove unità, mappe, scenari e patch, che si integreranno senza soluzione di continuità nel gioco originale. Non c'è dubbio, un ottimo sistema per mantenere vivo l'interesse e una delle ragioni del duraturo successo di Total Annihilation. SG

AMEN

Appena ho preso in mano il materiale relativo a questo sparatutto in soggettiva sviluppato dalla Cavedog Entertainment, mi è subito balzata agli occhi questa frase: "lo scopo del nostro gruppo di sviluppo è permettere ai giocatori di finire AMEN senza uccidere nessuno". Beh, se hanno cercato un modo nuovo di farsi notare nel panorama affollato degli shooter, ci sono riusciti in pieno! In pratica l'idea è che il personaggio che sarete chiamati a interpretare, Bishop Six, sia così esperto e pieno di risorse da cavarsela in ogni situazione senza bisogno di spargere sangue. Detto così non sembra che la cosa sia eccezionalmente avvincente, ma se ricordate anche in Thief, della Looking Glass, spesse volte veniva richiesto esplicitamente di non sopprimere alcuno, pena il fallimento della missione, e non è certo stato criticato per questo motivo, anzi.
La trama non va tanto per il sottile, al contrario comincia con un botto degno di un romanzo di Steven King: per una misteriosa ragione, circa un terzo della popolazione mondiale impazzisce e si dà a un'orgia di violenza senza senso. In un'atmosfera di grande suspense, quindi, il buon vecchio Bishop dovrà raggiungere l'America dalla natìa Inghilterra per coordinare un gruppo di resistenza e soprattutto scoprire che razza di catastrofe può aver dato origine a effetti così devastanti. I livelli promettono di essere enormi, tanto che alla Cavedog – mostrando di non temere accuse di immodestia – hanno deciso di chiamarli "atti". Inoltre alcune locazioni sono state ricostruite con eccezionale realismo, come un aereoplano da trasporto che è stato ricostruito partendo dai progetti originali. In quanto agli enigmi, ci dovrebbero essere multiple soluzioni a qualsiasi puzzle, e come ho detto ricorrere alla violenza sarà quasi sempre l'ultima opzione... probabilmente il nostro protagonista nativo di Albione la considera di cattivo gusto! L'intelligenza artificiale dovrebbe essere all'altezza e in particolare è stata profusa molta cura nel prendere in considerazione gli effetti delle vostre azioni: fate saltare un generatore e in breve tempo compariranno dei tecnici per ripararlo; ferite qualcuno e questi se ne andrà zoppicando in cerca di un dottore e così via. Insomma, tutto questo e l'eccezionale qualità della grafica fanno sperare in un capolavoro; se pensate che dovrebbe uscire già in Agosto, avete tutto il diritto di cominciare a salivare come tanti cani di Pavlov. SG

Cavedog Entertainment

DUKE NUKEM FOREVER

Duca, mio Duca, ma uscirai? Sì, ma QUANDO uscirai? La 3DRealms ormai è totalmente fedele alla data di scadenza inventata dalla id Software, cioè "when it's done", espressione che si può tradurre "quando è finito". Con questo intendono dire che non rilasceranno mai un titolo che non li soddisfi completamente e questo sicuramente è un bene, dato che hanno la fortuna di godere di una situazione finanziaria tale da permetter loro di dedicare a ogni gioco tutto il tempo che vogliono.
Talvolta però quest'approccio condivisibile diventa un po' esagerato quando giochi annunciati in grande pompa vengono ritardati per mesi, semestri e persino anni: non di rado accade che alla fine vengano cancellati completamente come si dice sia praticamente successo all'altro sparatutto della 3Drealms, Prey.
Per quanto riguarda DNF, nel corso degli ultimi mesi si sono accavallate molte voci in seguito all'annuncio clamoroso dell'adozione del più completo motore di Unreal al posto di quello di Quake 2 scelto inizialmente e con il quale era già stato portato avanti molto lavoro: a partire da quel momento le informazioni, che prima erano scarse, si sono ridotte allo zero assoluto, tanto che anche in questo momento le foto a mia disposizione sono vecchissime e si riferiscono ancora alla versione basata sul motore di Q2 e presentata all'E3 dell'anno scorso. Il fatto è che la 3Drealms all'E3 di quest'anno non c'è venuta proprio e quindi questo box si basa su informazioni di fonte Gt Interactive e, a quanto pare, non è che i distributori ne sappiano molto più di noi. Comunque le premesse per un bel giocone ci sono tutte, anche se io personalmente temo un po' la ripetitività: mi spiego, componente fondamentale del successo di DN3D è stata proprio la sorpresa nel sentire parlare il Duca, nell'incontrare le ballerine di lap-dance eccetera. Ora tutte queste cose sono annunciate con gran pompa, ma certo non sarà la stessa cosa... mah, speriamo che i programmatori tirino fuori dal cappello qualcosa capace di lasciarci davvero con la bocca aperta. Circa la data d'uscita... c'è bisogno di dirlo? Quando è pronto esce! SG

THE INSI-

DRIVER

Vi ricordate i vecchi Destruction Derby? Beh, questo DRIVER (
laconico come pochi) ne riprende un po' lo spirito, aggiung
un'ambientazione anni '70 (e relativa colonna sonora) e
metà tra i vecchi film polizieschi e serie TV come Hazzard. Il "
titolo è infatti un poliziotto in incognito che si
malavita, al servizio dei rapinatori più audac
Francisco, Los Angeles e tante altre città
realtà saranno solo quattro e l'ultima è a
prendere la mano). Queste città sono st
maniacale ai dettagli, basandosi su foto
ognuna comprende dalle 20 alle 30 miglia
stradicciole.
Interpretando lo sbirro in questione, un certo Tanner, il vostro s
quello di far crescere la vostra reputazione per ottenere lavori s
remunerativi ma soprattutto per scavare sempre più a fondo in
torbida storia di corruzione, tradimenti e doppio gioco... il tutto
pause di emozionanti inseguimenti in mezzo al traffico
del gioco sarà la totale libertà con cui potrete guidare per
città, nelle quali potrete aggirarvi davvero in lungo e in largo. R
Grand Theft Auto? Praticamente un gameplay simile, da quanto
capito, ma molto più articolato e soprattutto in uno stile che ric
"Pursuit" di Need For Speed.
Il motore tridimensionale sarà completamente nuovo e si avvarr
ricostruzione accurata della fisica di guida e soprattutto di quell
incidenti, che saranno estremamente spettacolari e soprattutto
un segno più che tangibile sui veicoli coinvolti. Nello spirito del
estema, ci sarà un uso esagerato del freno a mano che permett
derapare come pazzi e compiere esaltanti giravolte di 180 gradi
è più o meno tutto, ma direi che basta e avanza per far venire l
in bocca a tutti, no? SG
FOTO: DRIVER1, DRIVER2

STAR TREK: ARMADA

DISCWORLD NOIR

Sviluppato dalla Perfect Entertainment, Discworld Noir si distingue dalle precedenti avventure ambientate nel mondo creato da Terry Pratchett per la peculiare impronta gotica. Il vostro personaggio, Lewton, era un membro della guardia cittadina ma, dopo essere stato incastrato per corruzione, è stato costretto a intraprendere la carriera di investigatore privato. Ovviamente, in onore all'iconografia più classica del genere, al fallimento sociale fa seguito l'abbandono da parte della moglie e la discesa nelle profondità dell'alcolismo... e altrettanto classica è l'apparizione di una dama nera bella quanto pericolosa, una certa Carlotta che un bel giorno si presenta nell'ufficio disordinato di Lewton e gli chiede di ritrovare il suo ex-amante, un tipo losco chiamato Mundy.

Così comincia il capitolo più dark della saga di Discworld, che a differenza dei precedenti adotta un motore tridimensionale con una visuale in terza persona che, applicato a un'avventura, non può non ricordare Grim Fandango (e, a voler essere storici, la trilogia di Alone in the Dark).

Le citazione letterarie (da Chandler) e cinematografiche (pensate a Humprey Bogart e ci siete) saranno sicuramente profuse a piene mani: la cosa divertente è che il tutto sarà trasportato nel mondo fantastico inventato da Terry Pratchett, dove come ben sanno gli appassionati, nulla è ciò che sembra e tutto può succedere... anche che il pianista sia un vampiro, i tirapiedi dei malviventi degli enormi troll e che per ottenere delle informazioni sia necessario strapazzare qualche nano!

Discworld Noir uscirà verso giugno. SG

FOTO: DISC1, DISC2

SOLDIER OF FORTUNE

TRANS AM RACING '68-'72

Attenzione, è tempo di proclami e di fanfare: ebbene, questo gioco gode della licenza del campionato Trans-americano SCCA! Come, non ve frega nulla? La cosa vi lascia del tutto indifferenti, alle prese coi vostri piatti di trippa al sugo? In effetti anche su di me quest'annuncio non ha sortito nessun effetto, ma evidentemente c'è qualcuno a cui la cosa fa piacere. Probabilmente qualche americano... o trans-americano.

Comunque sia, come potete vedere dalle foto (e come si evince in maniera abbastanza lapalissiana dal titolo del box) il periodo in questione corrisponde ai sempre più gettonati anni Settanta: anzi, a quanto sento dire, le macchine sono state realizzate con estrema cura per conformarsi in maniera assoluta alle caratteristiche e alle proprietà di guida di siffatte barzotte autovetture. In effetti la stessa formula TransAm è stata concepita nel 1966 e ha visto protagoniste macchine ora mitiche come Ford Mustang, Chevy Camaro, le "Firebird" della Pontiac e ovviamente la classica "TransAm" stessa. In totale le macchine disponibili saranno dodici e le piste tredici (tra cui Bridgehampton, Riverside e Lime Rock). Il realismo sarà così accurato che i gradi di libertà del vostro movimento

SOLDIER OF FORTUNE

****QUI SE VUOI METTI IL LOGO BUNGIE

ONI

Ricordate la Bungie Software? Ma sì, i creatori di Myth e del suo seguito. Non si può proprio dire che siano degli specialisti, fissati con un genere particolare: infatti, se ricordate, prima di questi strategici avevano firmato una serie di sparatutto come Marathon, quindi avevano pubblicato lo scroller bidimensionale Abuse... insomma, una congrega di simpatici stravaganti, tanto che senza molta modestia la press release tira in ballo il nome del povero Kubrick come esempio di intuito poliedrico a cui palesemente questo gruppo fa riferimento. "Oni" è la parola giapponese per "spirito" o "demone" ed è un'avventura-arcade tridimensionale con visuale in terza persona. La principale innovazione di Oni sta nel fatto che quando verrà il momento di menare le mani non dovremo solo sparare, ma potremo ricorrere a cazzotti e calci volanti come se ci trovassimo in un picchiaduro 3D: sicuramente un'ottima idea, a patto ovviamente che venga realizzata come si deve.

L'ambientazione è basata su manga (fumetti) e anime (film di animazione) giapponesi classici come Ghost in the Shell, che con mio grande piacere stanno diventando sempre più di moda nel campo

STAR TREK: ARMADA

IMPERIUM GALACTICA II

Un altro seguito... vi confesso che questa volta mi sono completamente perso il primo capitolo. D'accordo, non sono il più grande appassionato di strategici, ma in generale almeno il nome lo ricordo... bho? Comunque sia, questo è il seguito di Imperium Galactica, uno strategico di ambientazione fantascientifica. A quanto leggo il suo punto di forza è innanzitutto un'interfaccia estremamente semplificata, almeno rispetto agli standard abituali di simili giochi strategico-gestionali che richiedono due mesi di studio prima ancora di fare la prima partita. A questo primo grande pregio va aggiunta una grafica 3D mozzafiato (che richiederà obbligatoriamente l'uso di una scheda accelerata, scelta insolita per uno strategico) e una storia estremamente intrigante. E se tutto questo non bastasse ancora, aggiungete al pentolone epiche battaglie, sia spaziali che terrestri. Certo, a giudicare dalle foto siamo davvero di fronte a un giocone di tutto rispetto... ma la profondità strategica e la varietà di opzioni? Se vi sono venuti dei dubbi, eccoli prontamente fugati: potremo creare galassie partendo da zero, decidendo il numero delle razze e un sacco di altri parametri, tra cui

QUAKE III: ARENA

PREY

La prima cosa che leggo di Prey è la data di uscita: Novembre 1999. Beh, si vede proprio che alla Gt Interactive sono rimasti un po' indietro, e che a questo E3 la 3DRealms non ci è venuta proprio: infatti hanno sostenuto che erano troppo impegnati nello sviluppo di Duke Nukem Forever per darsi pena con le pubbliche relazioni.

Il fatto è che Prey, dopo anni e anni di sviluppo (addirittura cominciato appena dopo l'uscita del vecchissimo Rise of the Triad, pensate!) e dopo che il capo-progetto Paul Schuytema e altre personalità chiave hanno abbandonato la 3Drealms, è stato posto in "indefinite hold" ovvero pausa permanente; un modo eufemistico di dire che a tutti gli effetti il progetto è defunto e che semmai verrà ripreso da zero in un futuro ancora imperscrutabile. Come dicevo in qualche altro box, questo fato ha colpito molti titoli promettenti: tra questi voglio citare almeno Doppelganger, della Ion Storm; infatti la curiosità è che il direttore tecnico della stessa Ion, la programmatrice Corrinne Yu, ha abbandonato la casa di John Romero proprio per andare alla 3DRealms. Un vero peccato che Prey sia più o meno un ricordo del passato, non tanto per le annunciate novità tecniche (queste infatti in un modo o nell'altro vengono sempre fuori e cambia solo chi ci arriva per primo) ma per l'ambientazione e la storia davvero originali. Il protagonista, Talon Brave, era un nativo Apache americano rapito dagli alieni e portato nello spazio su un'immenso mondo-astronave, dove avrebbe dovuto dipanarsi l'intera storia.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Ubi Soft

RAYMAN VA IN TV!

Non è la prima volta che un videogioco viene trasposto in una serie televisiva, ma è senza dubbio la prima volta che un cartoon nasce da un gioco dal look dichiaratamente ispirato ai cartoon stessi. Ubi Soft sta lavorando sui 13 episodi della serie di Rayman, che sarà trasmessa a partire dal prossimo anno. La storia è ambientata ad Aeropolis, una immensa aeropoli vegetale in cui tutto avviene in aria. La produzione avverrà grazie alla collaborazione di Ubi Soft in Francia con i team Canadesi e Americani, oltre a varie risorse esterne. Ubi Soft riceverà anche un considerevole supporto finanziario dal governo del Quebec per la produzione della serie. Osservate le immagini e ditemi se non sono carine.
JPS

TONIC TROUBLE

Tonic Trouble e Rayman 2 sono gli "eterni presenti" del line-up Ubi Soft, anche se tutto lascia presagire che, stavolta, i due prodotti siano davvero vicini al completamento e quindi di prossima uscita. Pensate che le release originali erano previste per i mesi di ottobre e novembre del 1998... Tonic Troulbe, comunque, è il più "serioso" dei due titoli cartooneschi della casa francese, quello cioè dotato di maggiori elementi d'avventura. La storia dice così: la terra sembra impazzita per colpa di Ed, il piccolo extraterrestre viola che, di ritorno da un viaggio esplorativo intergalattico, lascia accidentalmente cadere una minuscola lattina misteriosa sul nostro pianeta. Il risultato: le verdure diventano isteriche i fiumi sono colmi di Sangria e i toast fumanti volano in cielo! E la cosa peggiore è che la misteriosa lattina è atterrata tra le mani di Grögh, il terribile alcolizzato Infernale, che la userà per diventare il padrone dell'universo! Ed viene spedito sulla Terra per rimediare al suo danno e qui inizia l'avventura. Il gioco è stato partorito dalla mente di Michel Ancel, il creatore di Rayman, ed è un folle mix di elementi e ambientazioni fantasiose: dalla pista da sci al Quartier Generale delle verdure killer, passando attraverso il mondo del Cocktail, il giocatore dovrà dimostrare la sua agilità (volando con un papillon, saltando attraverso la lava liquefatta con un trampolo a molla), il suo coraggio (nuotando nelle profondità degli abissi con un vaso per pesci rossi in testa, sciando su un frisbee lungo gole innevate) e la sua saggezza, necessaria per poter risolvere i numerosi enigmi ostacolano il cammino di Ed. Guardandolo girare su un buon monitor e con una buona scheda grafica si corre seriamente il rischio di confonderlo con un cartone animato. E non è solo roba da piccoli.
JPS

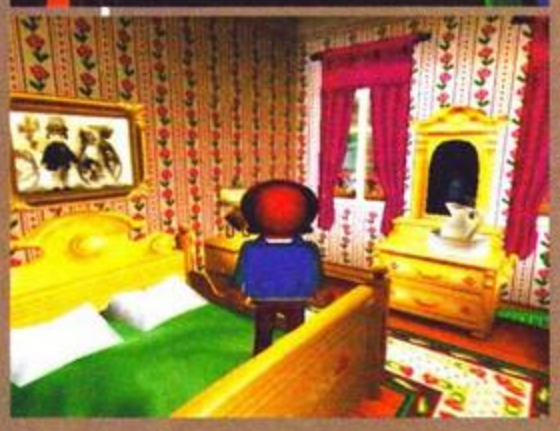
ARCATERA :THE DARK BROTHERHOOD

Il team di sviluppo tedesco Westka Entertainment non è certo famoso, ma potrebbe diventarlo dopo aver presentato al pubblico questo gioco, un'avventura point & click dall'aspetto affascinante. Questo gioco è basato su una complessa procedura di investigazione, nella quale l'eroe (che può essere anche rappresentato da un gruppo di 4 persone) ha solo 3 settimane per trovare e scontrarsi con il capo di una setta satanica che sta cercando di rovesciare il Principe della città e massacrare i suoi sudditi. Caratteristica fondamentale di Arcatera è la non linearità, tanto che sono possibili fino a 10 finali diversi. L'ambientazione generale è di tipo fantasy, cosa che lascia spazio all'inclusione di diversi elementi mutuati dai giochi di ruolo. La grafica, che si basa su immagini in 2D renderizzate, sembra davvero promettente e comprende oltre 200 locazioni, con 150 personaggi con cui interagire.

RAYMAN 2

Rayman 2 è ormai in fase di sviluppo da oltre due anni e la sua programmazione sa impegnando oltre 100 persone. La trama narra di una banda di pirati senza scrupoli atterrano sul pianeta di Rayman con lo scopo di catturare la popolazione per venderla a uno zoo intergalattico. Il nostro eroe riesce a sfuggire, ma deve liberare i suoi amici e svegliare Polochus il Mago raccogliendo le sue 4 facce. Solo lui sa come sconfiggere definitivamente i pirati. Ma i robot pirati non sono i soli nemici che i giocatori incontreranno... Rayman, che è ormai un personaggio abbastanza noto grazie al successo dell'originale, può saltare, nuotare, voltarsi, scivolare, usare i suoi capelli come elicottero aggrapparsi, tutte abilità che gli saranno utili nel corso del gioco, che dovrebbe avere uno svolgimento complessivo di ben 40 ore. In questo tempo il nostro eroe attraverserà imponenti foreste, rocce, dirupi scoscesi e trappole che nascondono stanze sotterranee illuminate da una luce magica, quasi fosforescente, generata dal potente motore grafico 3D (lo stesso di Tonic Trouble). Sarà finalmente disponibile ad agosto.
JPS

...E PER I PIU' PICCINI...



Ubi Soft pensa anche ai più piccoli, creando per loro giochi che non hanno nulla da invidiare a quelli dei grandi, per quanto concerne la realizzazione tecnica. Il primo è Alex Crea la Sua Fattoria, un titolo che stimola ed educa la curiosità dei bambini, insegnando ciò che attiene la vita nella fattoria, mentre creano i propri mondi virtuali. Alex è il personaggio principale, che è impersonato dal bambino durante il gioco. Come i bambini di questa età, Alex è un bimbo curioso e desideroso di imparare molte cose nuove. Lo scopo del gioco è costruire la propria fattoria, vedervici prosperare la vita, "creare" la vita e guardarla crescere. Il secondo è Laura's Happy Avdentures, un gioco espressamente dedicato alle bambine. Ogni cosa, nell'ambiente di Laura, ha bisogno del suo aiuto. L'obiettivo della bambina giocatrice è quello di scoprire i bisogni di ogni membro della famiglia, riportare l'armonia e alla fine riportare il diamante alla sua bellezza originaria. Impersonando Laura si intraprenderà un viaggio altamente interattivo, con completa libertà di movimento, nel popolare mondo per bambine Playmobil. Il terzo è Hype: The Time Quest, progettato per sviluppare le prime capacità di apprendimento. Il personaggio principale del gioco è Hype, un coraggioso cavaliere, campione del reame, che viene umiliato dal suo peggior nemico, il Cavaliere Nero, durante un combattimento sleale. Per assicurarsi il potere assoluto del trono, il malvagio Cavaliere Nero spedisce Hype nel passato e con un incantesimo lo trasforma in una statua. Il mago Gogood riesce a trovare Hype e a liberarlo dall'incantesimo, così che Hype possa vendicarsi, consentendo al bambino di esplorare 14 avventurosi mondi ambientati in epoche diverse. Tutti i titoli godono della licenza Playmobil e probabilmente riporteranno al periodo della giovinezza anche qualche adulto. In arrivo sui vostri PC a settembre. Se, quindi, non avete ancora un figlio (richiesto dai requisiti minimi di sistema) non c'è il tempo di farlo. Pazienza.

ULTIMATE GOLF

I giochi di golf sono estremamente rilassanti; possono piacere e non piacere (come il Pesce Ratto, del resto), ma senza dubbio offrono un tipo di divertimento blando, tranquillo, distensivo a tal punto che ci si può fumare tranquillamente una sigaretta mentre si gioca. Bene, questo Ultimate Golf rifiuta tale paradigma e si propone come una simulazione di golf "in your face", veloce ed esaltante. Tutto qui è poligonale, quindi niente giocatori digitalizzati e animazioni pre-calcolate; si può camminare per il campo con vista in soggettiva, controllare le buche da vicino magari girandoci attorno per vederle meglio, oppure chinarsi per vedere come gli avvallamenti del terreno ostacolano il tiro. Una bella differenza rispetto al classico modello di questi giochi, in cui alla fine contava soltanto il tempismo nel cliccare i tasti del mouse. Ma Ultimate Golf è anche simulazione e non dimentica l'importanza di rappresentare fedelmente ciò che accade nel mondo reale. Ad esempio si possono scegliere 4 diversi tipi di palle, e ognuna ha le proprie caratteristiche fisiche e dinamiche; le mazze a disposizione sono ridisegnabili a piacimento (sia shaft che testa) e si può selezionare anche il tipo di condizioni atmosferiche, che andranno a influenzare il gioco. Vedete, anche una cosa tradizionale come il golf può subire rivoluzioni.
JPS

DEEP FIGHTER

I Criterion Studios tornano sott'acqua: dopo il buon Sub Culture, c'è ancora tempio di scorrazzare un po' per le profondità marine, stavolta alle prese con una civiltà subacquea che lotta per sopravvivere alla doppia minaccia di una guerra combattuta all'ultimo sangue e alla imminente distruzione della propria terra; starà al giocatore, che impersonerà il leader dell'élite militare della sua civiltà, combattere e respingere l'attacco. In quanto leader, quindi, l'utente comanderà anche un gruppo d'assalto di suoi compari, ognuno dotato del proprio stile. Si può anche assegnare i droidi riparatori e i cargo per far sì che le installazioni minerarie operino alla massima efficienza. L'interfaccia di comando permette inoltre di avere il controllo remoto di torrette fisse e sottomarini nel cuore della battaglia. Se poi non mi sbaglio, Deep Fighter sarà uno dei primi giochi a sfruttare il protocollo DirectMusic di DirectX, che consente di ottenere una colonna sonora dinamica, con la musica che cambia in relazione a quanto accade sullo schermo.
JPS

3DO

MIGHT & MAGIC VII

Le due serie della New World Computing stanno per arricchirsi entrambe di un nuovo episodio. Il primo sarà probabilmente Might & Magic VII, ambientato appena dopo la fine di Heroes of Might & Magic III (come sapete, le due saghe sono parallele).
È tornato l'ordine su Erathia, ma con la pace arriva anche il momento dei trattati tra le parti vincitrici, umani ed elfi. I quali, ovviamente, non riescono a mettersi d'accordo. Il problema più grosso è il territorio di Harmondale, di proprietà di Lord Markham. Per evitare problemi, Markham decide di organizzare un torneo: chi vincerà avrà come premio il territorio di Harmondale, a prescindere dal fatto che sia un uomo o un elfo. Indovinate un po' chi vince? Ma voi, ovviamente! E infatti, nel gioco sarete i governatori del luogo e dovrete garantire la sopravvivenza del feudo. Potrete schierarvi con gli umani, con gli elfi o restare neutrali, e la scelta si ripercuoterà sugli eventi di gioco. La grafica sarà tutta tridimensionale, a 16-bit e in alta risoluzione, con mostri più definiti e una minore spixellatura quando vi avvicinerete agli oggetti. I PG potranno essere non umani, ci saranno nuove armi e altre cose che non vi elenco ora in quanto, per il prossimo numero di TGM, cercherò di preparare una preview più estesa.
Ma il bello è che la squadra di Van Caneeghem ha già previsto cosa succederà dopo. Il secondo titolo in uscita, infatti, è un supplemento per Heroes of Might & Magic III ambientato al termine di Might & Magic VII. In Armageddon's Blade, questo il nome, i consiglieri di Archibald scopriranno un luogo chiamato La Forgia in cui è possibile ottenere ogni forma di stranezza tecnologica (stranezza per loro, ovviamente, visto che vivono nel Medio Evo). Da lì a decidere di conquistare il mondo il passo è breve, e purtroppo la campagna inizierà proprio da Erathia. Vostro compito, ovviamente, sarà mettergli i bastoni tra le ruote. Per farlo dovrete affrontare nemici diversi dal solito: oltre agli avversari 'regolari', infatti, ci saranno tutta una serie di nemici potenziati dagli artefatti della Forgia... In poche parole, dei cyborg.
Il gioco conterrà 6 campagne più 38 scenari stand alone e sarà ambientato in un mondo tutto nuovo, La Forgia, popolato da un totale di 18 eroi e 14 nuove creature. Consigliato almeno un Pentium 166, uscita dopo l'estate.

VIDEO MEETING POINT

PERGIOCO®

MILANO via BORGOGNA 7 San Babila MM1 — 02 / 76006664 — PERGIOCO

MILANO via S. PROSPERO 1 Cordusio MM1 — 02 / 86463414 — PERGIOCO

MILANO via ALDROVANDI Lima MM1 — 02 / 29522816 — PERGIOCO

ROMA via degli SCIPIONI 109 METRO Ottaviano — 06 / 39737172 — PERGIOCO

BRESCIA via TRIESTE 4/A X GIORNATE — 030 / 44654 — PERGIOCO

LUGANO (CH) quartiere MAGHETTI Centro Storico — 0041 / 91 / 9213848 — PERGIOCO

GIUGNO 1999

JOYPAD

FREESTYLE PRO + MOTOCROSS Ita	129.900
GRAVIS GAME PAD PRO USB	79.900
GRAVIS PC GAME PAD PRO	64.900
JOYPAD NEON XTREME	19.900
SAITEK CYBORG 3D PAD	109.900
SAITEK PC DASH	149.900
SIDEWINDER GAMEPAD	69.900
THRUSTMASTER FUSION GAMEPAD	59.900
THRUSTMASTER PREMIER PAD	34.900
THUNDERPAD DIGITAL LOGITECH	49.900
WINGMAN GAMEPAD USB + GIOCO	69.900

JOYSTICK

CH GAMESTICK	49.900
EAGLEMAX	119.900
FLIGHT LEADER 3D	79.900
GRAVIS MOUSESTICK II (MAC)	89.900
JET LEADER 3D	89.900
JET LEADER 3D USB	99.900
JOY LEADER 3	24.900
MAD CATZ FIGHT FLIGHT STICK	119.900
NOVASTICK II	69.900
SAITEK CYBORG 3D STICK	119.900
SAITEK X36 JOYSTICK + THROTTLE	289.000
SAITEK X36F CONTROL STICK	189.900
SIDEWINDER FORCE FEED. PRO	249.000
SIDEWINDER PRECISION PRO	129.900
WINGMAN ANALOG. + GIOCO	49.900
WINGMAN EXTREME DIGIT.+ GIOCO	99.900
WINGMAN FORCE + 3 GIOCHI	299.000
WINGMAN INTERCEPT. + F22 (DID)	129.900

SCHEDE VIDEO

3Dfx VOODOO 3 16Mb AGP	269.000
3Dfx VOODOO 3 16 Mb AGP TV	369.000
CREATIVE VooDoo 2 12Mb PCI	279.000
DIAMOND MONSTER Fusion Banshee	239.000
DIAMOND VIPER 550 AGP	269.000
DIAMOND VIPER 550 AGP TV	319.000
DIAMOND VooDoo 2 8Mb	209.000
DIAMOND VooDoo 2 12Mb	289.000
MATROX M3D	69.900
MATROX MILLENIUM G200 8Mb	259.000
MAXI GAMER 3D2 12Mb VooDoo 2	259.000
MAXI GAMER VooDoo BANSHEE PCI	229.000

VOLANTI

DEXXA STEERING WHEEL	99.900
FORCE FEEDBACK WHEEL	299.000
JOYRIDER PRO 4-in-One	199.000
MAD CATZ PUMA GT VOLANTE	129.000
POWER WHEEL EXTREME	129.900
RACE LEADER FORCE FEEDBACK	299.000
SAITEK FORCE WHEEL	319.000
THRUSTMASTER Formula Force GT	339.900
THRUSTMASTER Formula Sprint	139.900
THRUSTMASTER Super Sp. NASCAR	179.000
WINGMAN Formula	199.000

CD ROM VIDEOGAMES

AZIONE

3D ULTRA PINBALL Ing	24.900
A BUG'S LIFE	99.900
A BUG'S LIFE Studio Grafico	79.900
ABE'S EXODDUS Ita	79.900
ADDICTION PINBALL	59.900
ALADDIN La Sfida per Agrabah	99.900
ANASTASIA	99.900
AREA 51 Win'95 Ame	69.900
ASGHAN Ita	79.900
ASTEROIDS	39.900
BANZAI BUG Win'95	69.900
CENTIPEDE	64.900
CLAW	49.900
CYDONIA Ame	79.900
DARK RIFT	49.900
DEAD RECKONING	69.900
DISCWORLD NOIR	99.900
DISNEY 3 VIDEOGAMES CLASSICI	79.900
DISNEY CLASSIC VIDEOGAMES 2	99.900
DOUBLE AGENT Ita	69.900
EXPENDABLE	89.900
FUTURE COP Asia	69.900
G-POLICE Ita	69.900
GALAPAGOS PC/MAC	79.900
GLOVER Ita	99.900
HEDZ Ita	79.900
HELL-COPTER	89.900
HUGO WILD RIVER	79.900
IL QUINTO ELEMENTO Ita	79.900
IL RE LEONE Regno di Simba	99.900
INCOMING	59.900
INCOMING Subversion	49.900
JAZZ JACKRABBIT EASTER + JJ2	39.900
LEO THE LION	69.900
LODE RUNNER 2 Ame	84.900
MONTEZUMA'S RETURN Ita	74.900
MORTAL KOMBAT 3	39.900
MORTAL KOMBAT 4 Ita	79.900
MORTAL KOMBAT MITHOLOGY	89.900
NIGHTLONG Ita	79.900
NIGHTLONG UnionCity Conspiracy	59.900
NIGHTMARE CREATURES Ita	49.900
O.D.T.	79.900
ODDWORLD Abe's Oddysee Ing	39.900
OUTWARS Ing	89.900
PINBALL ARCADE	49.900
PINBALL CONSTRUCTION KIT	19.900
PINBALL MADNESS	49.900
PINBALL TURBO RACING	64.900
PRO PINBALL BIG RACE	49.900
PRO PINBALL TIMESHOCK Ita	29.900
PROJECT PARADISE	49.900
PUZZ 3D Notre Dame Cathedral	49.900
Q.A.D.	59.900
RAYMAN GOLD Ita	59.900
RESIDENT EVIL 2 Ame	79.900
RESIDENT EVIL 2 Ita	99.900
RIOT	59.900
ROBOTRON X	59.900
ROCKET JOCKEY Win'95	89.900
SCORCHED PLANET Ita	49.900
SCUD Industrial Evolution	79.900
SHADOW MASTER	49.900
SLAMSCAPE	19.900
SOUTH PARK	79.900
STRATOSPHERE Conquest of Skies	99.900
STREET FIGHTER ALPHA 2 Ita	49.900
STRIKE POINT	49.900
SUBSPACE	69.900
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	39.900
T-MEK	29.900
THE CROW City of Angels Win'95	89.900
THE FULL WORMAGE	59.900
THREE DIRTY DWARVES	49.900
TOMB RAIDER	39.900
TOMB RAIDER 2 Ita	69.900
TOMB RAIDER 3 Ita	89.900
TOMB RAIDER 3 Ita + Mouse Pad	99.900
TUNGUSKA	99.900
TUNNEL B1 Ing	49.900
ULTRAFIGHTERS	79.900
VIRTUAL K'NEX	69.900
WAR GODS	59.900
WARGAMES Ita	99.900
WARGASM Ing	89.900
WORMS ARMAGEDDON Ita	79.900

VIRTUALI

ASSASSIN 2015 Win'95	49.900
ASSAULT RIGS Ita	19.900
BLAM! MACHINE HEAD Ita	69.900
CARMAGEDDON 2 Ita	89.900
CARMAGEDDON Level Pack 8 Ing	24.900
CARNIVORES	74.900
DARK PROJECT L'Ombra del Ladro	99.900
DEFCON 5	29.900
DELTA FORCE Ita	99.900
DOGZ II	59.900
DOOM/QUAKE Carnage'n'chaos	69.900
DREAMS to Reality Ita	49.900
FORCED ALLIANCE	59.900
FORSAKEN Ing	89.900
FREESPACE Silent Threat	49.900
GUNMETAL	79.900
HALF LIFE Ame	89.900
HALF LIFE Ita	99.900
HARDWAR	89.900
HEAVY GEAR	39.900
HERETIC 2 Ita	39.900
HEXEN II Hexmaker	39.900
HEXEN II Portal of Praevus	39.900
JEDI KNIGHT Ita	49.900
JEDI KNIGHT Myst. of Sith Ing	59.900
KRAZY IVAN Win'95 Ame	59.900
KRAZY IVAN Win'95 Ita	59.900
LAST RITES	29.900
LEAD AND DESTROY Uprising 2	79.900
LULA Virtual Babe	49.900
MADSPACE Ita	69.900
MDK	39.900
MECHWARRIOR 2 MERCEN. Ltd.	29.900
MECHWARRIOR II Double Pack	19.900
PAX CORPUS	49.900
QUAKE Qed 2	49.900
QUAKE RESURRECTION PACK	49.900
QUAKE The Offering	29.900
QUAKE 2 Ita	39.900
QUAKE 2 Extremities Ita	49.900
QUAKE 2 Fault Line	39.900
QUAKE 2 Ground Zero	29.900
QUAKE 2 Juggernaut	44.900
QUAKE 2 The Reckoning	29.900
QUAKE 2 Zaero	39.900
REBEL MOON RISING MMX	89.900
RECOIL Ita	99.900
REDLINE Gang Warfare: 2066	99.900
REQUIEM Avenger Angel Ing	99.900
ROBORUMBLE	89.900
ROGUE SQUADRON Star Wars Ita	114.900
SANDWARRIORS	79.900
SCARAB Ing	39.900
SHADOW WARRIOR Ita	39.900
SHOGO Ame	89.900
SHOGO Ita	59.900
SIN Ame	79.900
SIN Ita	39.900
SIN Wages of Sin	54.900
SPACE BUNNIES MUST DIE Ame	69.900
SPEC OPS Ing	89.900
SPEC OPS Ita	89.900
SPEC OPS Ranger Team Bravo	59.900
STAR WARS MILLENNIUM FALCON	119.900
STARFLEET ACADEMY Star Trek	49.900
SUB CULTURE	49.900
TAMAGOTCHI	49.900
TERMINATOR SKYNET Ing	49.900
TERRACIDE Win'95	79.900
THE CHOSEN Blood 2 Ita	79.900
THE CHOSEN Nightmare Levels Am	59.900
THE CHOSEN Nightmare Levels It	59.900
TRESPASSER Ita	99.900
TRIBES	79.900
TUROK 2 Ame	99.900
TUROK 2 Ita	79.900
UNREAL	49.900
UNREAL Unreality	39.900
VIRUS	79.900
WING COMMANDER PROPHECY Ita	49.900
WWII GI	59.900
X-COM INTERCEPTOR Ing	24.900
X-WING ALLIANCE Ita	104.900
X-WING vs. TIE FIGHTER	41.900
X-WING/TIE F. Advanc. Missions	39.900
ZPC Win'95	39.900

AUTOMOBILISMO

ANDRETTI RACING Ita	49.900
AXELERATOR	49.900
BUGGY Ita	79.900
COLIN McRAE RALLY Ita	89.900
CRIME KILLER	59.900
DAYTONA USA DeLUXE Ita	29.900
DETHKARZ Ita	89.900
F1 RACING Ita	39.900
FORMULA 1 '97 Ita	69.900
GRAND PRIX LEGENDS Ita	89.900
GRAND PRIX 2 Ing	29.900
GRAND PRIX 2 Ita	39.900
GRAND TOURING Ita	69.900
GRIPPED Off Road Championship	49.900
GTA Grand Theft Auto Ita	59.900
GTA London	49.900
INDY RACING ABC SPORTS	49.900
INTERNATIONAL RALLY CHAMP.	39.900
INTERSTATE 76 ARSENAL	29.900
JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX	59.900
MONACO RACING SIMULATION 2 Ita	94.900
MONSTER TRUCKS RALLY	69.900
NASCAR Expansion Pack	69.900
NASCAR Grand Nation. Expansion	79.900
NASCAR RACING 1999 Ame	99.900
NASCAR REVOLUTION	79.900
NEED FOR SPEED 3 Ita	49.900
POWERSLIDE Ita	84.900
RACING FEVER	39.900
ROLL CAGE Ita	89.900
SCARS	69.900
SCREAMER INJECTION	94.900
SPEED HASTE Ita	29.900
STREETS OF SIM CITY Ita	74.900
TEST DRIVE 4	49.900
TEST DRIVE 4X4 Ita	99.900
TEST DRIVE 5 Asia	69.900
TEST DRIVE 5 Ita	99.900
TOCA 2 TOURING CARS	89.900
TOTAL RACING	49.900
V-RALLY Ing	64.900
V-RALLY Ita	69.900
VANGERS	89.900
VIPER RACING	49.900
VIPER RACING Ame	29.900
XCAR EXPERIMENTAL RACING	49.900

MOTOCICLISMO

EXTREME XG2	69.900
MANX TT Superbike Ing	49.900
MANX TT Superbike Ita	59.900
MOTO RACER	49.900
MOTO RACER 2 Ita	79.900
REDLINE RACER Ita	39.900
SUPERBIKE Ita	99.900

CORSE ALTRI VEICOLI

BARRAGE	49.900
BUGRIDERS The Race Of Kings	39.900
IGNITION	39.900
JETFIGHTER FULL BURN Ame	99.900
JETFIGHTER FULL BURN Ita	79.900
POWERBOAT RACING Ame	39.900
WIPE OUT 2097	79.900

GIOCHI SOCIETA'

BARBIE CREA GIOIELLI	119.900
BARBIE DETECTIVE	89.900
BARBIE MAGICO SAL.BELLEZZA	79.900
BARBIE RAPERONZOLA FIABE	49.900
BARBIE RICAMBIO	25.000
BARBIE STILISTA Crea la Moda	99.000
BARBIE STILISTA Kit Ricarica	49.000
BATTAGLIA NAVALE	59.900
BEAT THE HOUSE 2	79.900
BICYCLE BRIDGE	39.900
BICYCLE POKER	39.900
BICYCLE SOLITAIRE	39.900
BOGGLE	64.900
CAESAR PALACE SLOTS	59.900
CARD CRAZY	79.900
CHESSMASTER 6000 Ita	89.900
CLUEDO Omicidio Blackwell Gr.	84.900
COPIA E VINCI AL LOTTO	84.900
DROIDWORKS Ame PC/MAC	99.900
EM@IL BATTLESHIP	49.900
EM@IL CHESS,CHECKERS,BACKG.	49.900
FANTACALCIO 1998/99 + LIBRO	92.900
FANTACALCIO 1998/99 Serie A	69.900
FANTACALCIO 1998/99 VOCALE	99.900
FORTUNA EXPLORER	24.900
FORTUNA EXPLORER 2	24.900
ISOLA LEGO Ita	84.900
JUDGE DREDD PINBALL	39.900
LA MACCHINA DELLA VERITA'	69.900
LARRY'S CASINO	69.900
LEGO CREATOR	99.900
LEGO LOCO	79.900
LEGO SCACCHI	99.900
LOTTO MAGIC 2000	84.900
MASTER BACKGAMMON Ita	69.900
MASTERMIND	49.900
MOVING PUZZLE Action Flights	29.900
MOVING PUZZLE Nature Events	29.900
MOVING PUZZLES Fun Sports	29.900
MOVING PUZZLES Motor Sports	29.900
MOVING PUZZLES Sea World	29.900
PICTIONARY Win'95	39.900
POWER CHESS 2 Ing	79.900
POWER CHESS 98 Ita	89.900
PUBS Slot Machine PC/MAC	39.900
SCOTLAND YARD Ing	79.900
SHANGAI DYNASTY (Mah-Jong)	29.900
SISTEMISTICA PACK 32 SQ.	169.900
SLOT CITY PC/MAC	79.900
SMALL SOLDIERS Sq. Comm.Ame	69.900
SMALL SOLDIERS Sq. Comm. Ita	89.900
STRATEGO Ing	69.900
STRATEGO Ita	89.900
SUPERENALOTTO	69.900
SUPERENALOTTO VOCALE	99.900
TOTOCALCIO 1998/99	69.900
TOTOCALCIO 1998/99 VOCALE	99.900
TOTOGOAL 1998/99 32 SQUADRE	69.900
TOTOGOAL 1998/99 VOCALE 32 SQ.	99.900
TOTOMAGO 1998/99	69.900
TOTOSEI 1998/99	69.900
TRIS TOTIP	69.900
VEGAS GAMES 2000	39.900

SIMULAZIONI DI VOLO FLIGHT SIMULATOR

FLIGHT SIMULATOR '98 Ita +Volo	119.900
COMBAT FLIGHT SIMULATOR Ing	99.900
COMBAT FLIGHT SIMULATOR Ita	129.900

Flight Simulator ADD-ON / DATA DISK

747 International Pack	59.900
AFRICAN SAFARI	49.900
AIR SHOW by MINDSCAPE	59.900
AIRBUS 2000	69.900
AIRLINE ADVENTURES	39.900
AIRLINER 98	69.900
AIRPORT 2000 Vol.1	69.900
BAVARIA SCENERY	39.900
CALIFORNIA ADVENTURE COLL.	59.900
CANADA SCENERY	64.900
CLEARED TO LAND	49.900
COMBAT PILOT	49.900
CONCORDE Ultimate Flying Exp.	59.900
DANGEROUS AIRPORTS	89.900
DC-3	29.900
EFIS '98 Ita	79.900
EUROPE 3	29.900
FLIGHT ACADEMY 98	79.900
FLIGHT ADVENTURES 1	39.900
FLIGHT DECK BLUE ANGELS	59.900
FLIGHT DIRECTOR 99 Profession	69.900
FLIGHT MAGIC	34.900
FLIGHT SHOP 5.1	39.900
FS ACTION! SCENERY	79.900
FS CLOUDS & TEXTURES PRO	59.900
FS GLOBAL UPGRADE	89.900
FS WEATHER PLUS	49.900
GERMAN AIRPORTS 2	49.900
GLOBAL SORTIES	29.900
GREAT BRITAIN	69.900
HONG KONG 99	49.900
INSTANT AIRPLANE MAKER	89.900
IRELAND	49.900
ITALY 98	59.900
JAPANESE AIRCRAFT COLLECT.	39.900
MAYDAY MAYDAY	64.900
MELBOURNE	99.900
MORE COMBAT FLIGHT SIM	39.900
PACIFIC THEATRE	89.900
PRE-FLIGHT	59.900
PRO FLIGHT	79.900
RAF COLLECTION	49.900
RESCUE AIR 911	39.900
SCENERY BERLIN	49.900
SCENERY GREAT BRITAIN Part 3	49.900
SCENERY TOKYO	49.900
SCENERY VIENNA	39.900
SPECIAL AIR MISSION	54.900
STUKA	59.900
TERROR IN THE AIR	49.900
THE TRIANGLE	89.900
TUPOLEV TU-154	49.900
ULTIMATE CLASSIC WINGS	79.900
VENEZIA 98	29.900

Tutte le altre Sim. VOLO

A-10 CUBA Special Edition	29.900
AHX1	74.900
APACHE HAVOC Ita	99.900
CARRIER STRIKE FIGHTER Ing	79.900
CARRIER STRIKE FIGHTER Ita	69.900
COMANCHE 3 Ita	49.900
DAWN OF ACES	59.900
EUROPEAN AIR WAR Ita	99.900
F-16 AGGRESSOR Ita	99.900
F-16/MIG 29 Ing	89.900

PERGIOCO

PER COMPRARE DA TUTTA ITALIA - CONSEGNE CON CORRIERE

VIDEO MEETING POINT

PERGIOCO®

PERGIOCO Point

MONZA (MI) via CAIROLI 5 — 039 / 360149 — PERGIOCO Point

PAVIA C.SO CAIROLI 26/D — 0382 / 530719 — PERGIOCO Point

FIRENZE via MASACCIO 195/A angolo via Buonvicini — PERGIOCO Point

VERONA via G. DELLA CASA 10 angolo p.zza Renato Simoni — 045 / 8014243 — PERGIOCO Point

ROMA via MAGLIANO SABINA 26 q.re Salario, p.zza Vescovio — 06 / 86211864 — PERGIOCO Point

FALCON 4.0 Ing	79.900
FALCON 4.0 Ita	99.900
FIGHTER PILOT Ing	59.900
FIGHTER PILOT Ita	99.900
FIGHTER SQUADRON Ita	99.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900
FLIGHT SCHOOL Ing	59.900
HIGH SKY DOUBLE PACK	59.900
IAF ISRAELI AIR FORCE Asia	89.900
JETFIGHTER III Enhanced Ita	79.900
LONGBOW 2 Ita	49.900
LONGBOW GOLD	41.900
LUFTWAFFE COMMANDER Ame	99.900
LUFTWAFFE COMMANDER Ita	99.900
PRO PILOT 99 Ame	99.900
RED BARON 2 Ita	39.900
TEAM APACHE Ita	99.900
TOP GUN 2 Ame	89.900
TOP GUN 2 Ita	99.900
WARBIRDS On-Line	49.900
WEREWOLF HALL OF FAME CD	29.900
WWII FIGHTERS	119.900

SIMULAZIONI NAVALI & TANK

688(I) HUNTER/KILLER Ita	49.900
ARMORED FIST 2 Ita	49.900
iPANZER '44 + iM1A2 ABRAMS	99.900
PANZER COMMANDER Ing	89.900

AVVENTURE

A FORK IN THE TALE	49.900
A.D.2044	69.900
ABYSS Incident at Europa	79.900
AD&D CORE RULES CD-ROM 2.0	139.900
ADVENTURE HALL OF FAME	79.900
AGES OF MYST Ing	69.900
AGES OF MYST Ita	99.900
ALONE IN THE DARK 3	49.900
AMERZONE Ita	99.900
ANIMAL	59.900
ATLANTIS Ita	49.900
AVARICE The Final Saga	99.900
BACKPACKER Lost Florence Gold	74.900
BALDUR'S GATE Ame	99.900
BALDUR'S GATE Ing	79.900
BALDUR'S GATE Ita	89.900
BALDUR'S GATE Expansion Ame	69.900
BALDUR'S GATE Expansion Ing	69.900
BALDUR'S GATE Tale Swordcoast	39.900
BATTLESPIRE Elder Scrolls	89.900
BIOSYS Ita	99.900
BLACK DAHLIA Ita	79.900
BLADE RUNNER Ita Box	49.900
BLAZE & BLADE	59.900
BLUE ICE Ing Fra Deu	49.900
BROKEN SWORD 2 Ita parlato	49.900
BROKEN SWORD Ing	34.900
BUSTER Magica Pianta Fagioli	69.000
CINA Crimini Citta'Proibita	99.900
DARK EARTH Ing	29.900
DEATHTRAP DUNGEON Ing	49.900
DEATHTRAP DUNGEON Ita	79.900
DIABLO	39.900
DIABLO Hellfire Ing	39.900
DOGDAY Ing	79.900
DROIYAN	49.900
EGYPT Ita	49.900
ERASER TURNABOUT	59.900
EVERQUEST	159.900
EXCALIBUR 2555 AD Ing	39.900
EXCALIBUR 2555 AD Ita	39.900
FALLOUT 2 Ita	89.900
FALLOUT Ing	49.900
FALLOUT Ita	49.900
FIELDS OF FIRE Mohawk War	49.900
FINAL FANTASY VII Man.Ita	99.900
GET MEDIEVAL Ing	34.900
GET MEDIEVAL Ita	49.900
GRIM FANDANGO Ing	69.900
GRIM FANDANGO Ita	99.900
HARDLINE Ing	59.900
HEXPLORE	79.900
IL RETAGGIO DEL TEMPO PC/MAC	79.900
INFINITE WORLDS	84.900
KARMA Collera Immortale	49.900
KING'S QUEST Maschera Eternita'	99.900
KING'S QUEST Mask of Eternity	69.900
KLINGON HONOR GUARD Ing	59.900
KLINGON HONOR GUARD Ita	79.900
LA DINASTIA FANTASMA	69.900
LANDS OF LORE 2 Ita	39.900
LANDS OF LORE 3 Ita	109.900
LARRY 7 Love for Sail	39.900
LEGACY OF KAIN Ita	29.900
LIATH Ita	89.900
MASTER OF DIMENSIONS	49.900
MASTERPIECES OF INFOCOM	39.900
MIGHT & MAGIC VI Ita	39.900
MIGHT & MAGIC VII Ita	109.900
MONKEY ISLAND 2	49.900
MONKEY ISLAND 3 Ita	49.900
MYST	39.900
MYSTERY OF MISSING PRINCESS	49.900
OF LIGHT AND DARKNESS	89.900
OPEN HEART	99.900
PERFECT ASSASSIN Ita	49.900
PHANTASMAGORIA 2 Ing	39.900
PRISONER OF ICE Ita	49.900
PSYCHIC DETECTIVE	49.900
QUEST FOR GLORY 5 Dragon Fire	79.900
QUEST FOR GLORY 5 Ita	99.900
RAGE OF MAGES Ame	66.900
RAGE OF MAGES Ita	79.900
REDGUARD Elder's Scrolls Adv.	99.900
REDJACK Ita PC/MAC	99.900
RETURN TO KRONDOR Ame	84.900
RETURN TO KRONDOR Ita	99.900
RETURN TO ZORK Ing	24.900
RETURN TO ZORK Ita	39.900
RING Ing	69.900
RING Ita	99.900
RIVEN Ita PC/MAC	69.900
RPG the Ultimate Archives	69.900
SANITARIUM	89.900
SECRET OF MONKEY ISLAND	49.900
SHADOWS OVER RIVA Realms III	79.900
SIGN OF THE SUN	49.900
SILVER Ing	89.900
SILVER Ita	99.900
SOUL REAVER Legacy of Kain ITA	99.900
SPYCRAFT Ita	29.900
SPYCRAFT Ita	29.900
STAR TREK Feder.Compilation	89.900
STARSIEGE Ame	109.900
SYN-FACTOR	69.900
TAKERU PC/MAC	59.900
THE DIG	49.900
THE GUARDIAN OF DARKNESS	99.900
THE X FILES GAME Ita PC/MAC	129.900
TREASURE HUNTER Ing	69.900
TROPHY CASE II	49.900
UBIK Ita	49.900
ULTIMA ON-LINE Second Age	119.900
VAMPIRE The Masquerade	89.900
VERSAILLES Ita	49.900
VITAE	19.900
WIZARDRY ULTIMATE ARCHIVES	79.900
ZORK GRAND INQUISITOR Ita	29.900
ZORK NEMESIS Ita Parlato	39.900

SPORT

Calcio

ACTUA SOCCER 2	39.900
ACTUA SOCCER 3 Ita	59.900
ADIDAS POWER SOCCER Man.Ita	39.900
CALCIO MANAGER	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 3 Ing	89.900
FIFA 97	41.900
FIFA 98	49.900
FIFA 99 Ame	59.900
FIFA 99 Ita	99.900
FOOTBALL MASTERS 99	49.900
FOOTBALL WORLD MANAGER Ita	99.900
FOX SPORTS SOCCER 99	39.900
KICK OFF 3	39.900
KICK OFF 97	59.900
KICK OFF 98 Ing	69.900
OLYMPIC SOCCER	39.900
PLAYER MANAGER 98/99 Ing	59.900
PREMIER MANAGER 98 Ing	39.900
PREMIER MANAGER 99 Ing	89.900
PUMA STREET SOCCER	69.900
PUMA WORLD FOOTBALL 98	59.900
SCUDETTO 3	89.900
SENSIBLE SOCCER '98 Ing	29.900
UEFA CHAMPIONS LEAGUE Ita	99.900
ULT.SOCC.MANAGER 99 Aggior.	39.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER 99 Ita	79.900
VIVA FOOTBALL Ita	89.900
WORLD CUP 98 + FIFA 98 Ita	49.900
WORLD SOCCER CHALLENGE 98	49.900
WORLDWIDE SOCCER '97	49.900

Tutti gli altri SPORT

ACTUA ICE HOCKEY	39.900
ACTUA ICE HOCKEY 2	94.900
ACTUA POOL Ita	94.900
ACTUA TENNIS	79.900
BASEBALL 2000	89.900
BASEBALL 99 Triple Play	79.900
BASEBALL AARON Vs.RUTH	49.900
BASEBALL MOGUL	89.900
BEAVIS & BUTTHEAD BUNGHOLE	59.900
BRADSHAW FOOTBALL 98	129.900
BROWNING AFRICAN SAFARI	49.900
DEER HUNTER 2	49.900
DEER HUNTER COMPANION	29.900
DEER HUNTER Extended Season	29.900
ESPN PRO BOARDER Ita	99.900
EXTREME TRIAL MOTOCROSS Ita	59.900
FANTASY SPORTS PRO 99	59.900
FISHING FEVER DeLUXE	39.900
FOOTBALL PRO '99 SIERRA	99.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	49.900
LINKS 99	99.900
LINKS LS Davis Love III PC/MAC	49.900
LINKS LS Pelican Hill PC/MAC	54.900
LINKS LS PHOENIX	59.900
LINKS LS TRIAL 9 '99	29.900
MADDEN 98	49.900
MADDEN NFL 97	29.900
MADDEN NFL 98	49.900
MOTOCROSS MADNESS 3D	59.900
MOTOCROSS MADNESS Ame	59.900
NBA LIVE 97	39.900
NBA LIVE 98	49.900
NBA LIVE 98	49.900
NBA LIVE 99 Ita	69.900
NFK	79.900
NFL GAMEDAY 99	99.900
NHL 99 Ita	94.900
NHL 98	49.900
NHL OPEN ICE 2 ON 2 CHALLENGE	89.900
POOL:SHARK	89.900
REMINGTON UPLAND BIRD HUNTER	59.900
ROLAND GARROS 1998	69.900
SKI RACING Extreme Edition	89.900
SKI RACING Ita	39.900
SOLID ICE HOCKEY Ame	49.900
SUPER BILIARDO	89.900
THE FRENCH OPEN 1998	69.900
THE GOLF PRO Double Pack	99.900
TIGER WOODS 99 GOLF Man.Ita	99.900
TROPHY BASS 1 All American	29.900
TROPHY BASS 2	59.900
VIRTUAL SNOOKER	39.900
WCW NITRO Ita	69.900
WILD TURKEY HUNT	39.900

STRATEGIA

101st AIRBORNE IN NORMANDY	69.900
7th LEGION Ita	39.900
A BRIDGE TOO FAR Man. Ita	99.000
AGE OF EMPIRES Conquest Empire	29.900
AGE OF EMPIRES Conquests Ages	49.900
AGE OF EMPIRES Ita	79.000
AGE OF EMPIRES Rise of Rome Ing	69.900
AGE OF EMPIRES Rise of Rome Ita	89.900
AGE OF EMPIRES Virgin Territ.	29.900
AGE OF RIFLES Campaign Disk	29.900
ALPHA CENTAURI Sid Meyer's Ita	109.900
ANNO 1602 Ita	94.900
ARMOR COMMAND Ing	59.900
ARMOR COMMAND Ita	49.900
ARMY MEN Guerra dei Soldatini	49.900
ARMY MEN II Ing	99.900
ART OF MAGIC Guerra dei Maghi	99.900
AXIS & ALLIES Ita	99.900
BATTLE OF BRITAIN Ame	99.900
BATTLE OF BRITAIN Ing	99.900
BATTLE ZONE Battle Grounds	39.900
BATTLEGROUND COLLECT.1 Ame	59.900
BATTLEGROUND COLLECT.2 Ame	49.900
BATTLES COLLECTOR'S EDITION	69.900
CAESAR II Ita	39.900
CAESAR III Ame	59.900
CAESAR III Ing	59.900
CAESAR III Ita	99.900
CAPITALISM PLUS	29.900
CAVALIERI E MERCANTI	79.900
CHAOS GATE Warhammer 40K Ing	99.900
CHAOS GATE Warhammer 40K Ita	99.900
CHICKAMAUGA Battleground 9 Ame	109.900
CIVIL WAR	29.900
CIVILIZATION CALL TO POWER Ame	119.900
CIVILIZATION CALL TO POWER Ing	109.900
CIVILIZATION CALL TO POWER Ita	109.900
CIVILIZATION II Fantastic World	39.900
CIVILIZATION II Ita	39.900
CIVILIZATION II MultiPlayer In	39.900
CLOSE COMBAT 3 Russian Front	99.900
COMMAND & CONQUER Ita	49.900
COMMANDOS Ita	99.900
COMMANDOS Quando Dov.Chiama	59.900
CONQUEST EARTH Ing	29.900
CONQUEST EARTH Ita	69.900
CONSTRUCTOR Ita Parlato	59.900
CORSAIRS Ita	89.900
COUNTER ACTION	39.900
COUNTER BLOW	49.900
CREATURES 2 Ita	79.900
CREATURES 2 Life Kit Ita	49.900
CYBERSTORM 2 Ame	69.900
DARK COLONY The Council Wars	19.900
DARK OMEN Warhammer 2 Ita	49.900
DARK REIGNIng	39.900
DARK REIGN Battles Outer Rim	49.900
DARK REIGN Expansion	29.900
DARK REIGN Ita	24.900
DARKLORDS RISING Ita	99.900
DARKLORDS RISING Warlords III	109.900
DEADLOCK 2 Ame	79.900
DEADLOCK 2 Ita	79.900
DEO GRATIAS Ing	69.900
DEO GRATIAS Ita	99.900
DESTINY Win'95	49.900
DOMINANT SPECIES	49.900
DOMINION	99.900
DUNE 2000 Ita	99.900
DUNGEON KEEPER Ita	49.900
EARTH 2140 Ita	39.900
EAST FRONT 2	119.900
FINAL CONFLICT	99.900
FINAL LIBERATION Warhamm.Epic	89.900
FLEET COMMAND Ita	99.900
GANGSTERS Ita	99.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 Ita	39.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 Ing	99.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 Ita	109.900
HISTORY OF THE WORLD	69.900
HUMAN ONSLAUGHT War Wind II	49.900
IMPERIALISM II Ing	99.900
IMPERIALISM Ita	89.900
INDUSTRY GIANT Ita	79.900
KKND 2 Krossfire	69.900
KNIGHTS AND MERCHANTS Ing	49.900
LANDER	89.900
LIBERATION DAY Ame	69.900
LIBERATION DAY Man.Ita	79.900
LORDS OF MAGIC Ita	69.900
LORDS OF THE REALM 2 Ita	39.900
LULA Double Pack Ing	69.900
LULA The Sexy Empire Ita	39.900
MACHINES Ame	109.900
MACHINES Ita	89.900
MAGIC & MAYHEM	89.900
MALKARI Ing	99.900
MANKIND Ing	79.900
MANKIND Ita	99.900
MAX 2 Ing	79.900
MECH COMMANDER Ita	99.900
MISSION CHAMELEON	69.900
MYTH 2 Ita	84.900
MYTH 2 Soulblighter Ing	79.900
MYTH The Fallen Lords Ita	39.900
NETWORKS A4 Ita	49.900
NORTH Vs. SOUTH Ing	84.900
NORTH Vs. SOUTH Ita	99.900
OPERATIONAL ART OF WAR	49.900
OPERATIONAL ART OF WAR 2	119.900
OUTPOST 2 Colonial Rebellion	59.900
OUTPOST 2 Ita Parlato	49.900
PACIFIC GENERAL	29.900
PEOPLE'S GENERAL Ing	99.900
PEOPLE'S GENERAL Ita	99.900
POLICE QUEST SWAT 2 Ing	69.900
POLICE QUEST SWAT 2 Ita	79.900
POLICE QUEST SWAT 2 Ita Parlato	99.900
POPULOUS The Beginning Ame	49.900
POPULOUS The Beginning Ita	49.900
POWER THE GAME	49.900
PROJECT AIROS	49.900
RAILROAD TYCOON II 2nd CENTURY	49.900
RAILROAD TYCOON II Ita	89.900
RAINBOW SIXTom Clancy's Ing	69.900
RAINBOW SIXTom Clancy's Ita	99.900
RAINBOW SIX Eagle Watch Ame	59.900
REBELLION Star Wars Ita	49.900
RED ALERT Jewel	39.900
RED ALERT Megabox Ing	79.900
RISING LANDS Ita	19.900
RIVAL REALMS Ing	79.900
RIVAL REALMS Ita	79.900
RIVERWORLD Ing	49.900
RIVERWORLD Ita	69.900
ROLLER COASTER TYCOON Ing	89.900
ROLLER COASTER TYCOON Ita	99.900
RUTHLESS.COM Tom Clancy's Ame	69.900
RUTHLESS.COM Tom Clancy's Ing	59.900
SAGA L'Ira dei Vichinghi ITA	109.900
SEMPER FI Ita	49.900
SETTLERS 3 Ing	49.900
SETTLERS 3 Ita	99.900
SETTLERS 3 Mission CD Ing	29.900
SETTLERS 3 Mission CD Ita	39.900
SEVEN YEARS WAR	49.900
SIM CITY 2000	49.900
SIM CITY 3000 Asia	79.900
SIM CITY 3000 Ita	109.900
SKULL CAPS	99.900
SOLE SURVIVOR on Line	49.900
SPEARHEAD Ing	69.900
SPELLCROSS L'Ultima Battaglia	59.900
STAR GENERAL	39.900
STARCRAFT BATTLECHEST Ame	109.900
STARCRAFT BATTLECHEST Ita	109.900
STARCRAFT Brood War Ing	59.900
STARCRAFT Brood War Ita	59.900
STARCRAFT Ita Parlato	89.900
STARCRAFT Retribution	59.900
STARCRAFT Stellar Forces	39.900
STARCRAFT Stratospace	39.900
STURMTRUPPEN RISIKEN PC/MAC	89.900
THEME HOSPITAL	49.900
TIDES OF WAR Ame	69.900
TONE REBELLION	49.900
TOTAL AIR WAR Ing	99.900
TOTAL AIR WAR Ita	89.900
TOTAL ANNIHILATION COMPLETO	89.900
TOTAL ANNIHILATION Ing	39.900
TOTAL ANNIHILATION Ita	49.900
TRIBAL RAGE	49.900
ULTIMATE WWII WARGAME COLL.	89.900
URBAN ASSAULT Ame	49.900
WALL STREET TRADER	59.900
WAR INC.	69.900
WARBREEDS Ita	59.900
WARCRAFT BATTLE CHEST PC/MAC	69.900
WARCRAFT II	39.900
WARHAMMER PACK	59.900
WARZONE 2100 Ita	99.900
WATERWORLD	69.900
WESTERN FRONT Ita	79.900
X-COM APOCALIPSE	39.900

COMPILATION

ACTION & ARCADE GAMES	10.000
AWARD WINNERS	84.900
ESSENTIAL COLLECTION	29.900
FUN & TILT PACK	39.900
GAME RAGE Vol.1 Ita	39.900
INTERACTIVE COLLECTION Vol.3	99.900
MEGAPACK 9 Italiano	79.900
SCIENCE FICTION Collection	79.900
ULTIMATE STRATEGY ARCHIVES	39.900

I prezzi comprendono IVA e possono variare senza preavviso.

Titoli e prezzi sopraelencati sono del 8 Maggio 1999, a causa di improrogabili scadenze di consegna del nostro materiale pubblicitario per la stampa della rivista.

I negozianti possono telefonare allo 02 / 29524256

GIUGNO 1999

PERGIOCO

02-29524256 www.pergioco.com

EARTHWORM JIM 3D

Esiste una piattaforma che non abbia avuto una versione di Earthworm Jim? Probabilmente no, e stavolta le cose si fanno serie con l'aggiunta della terza dimensione, che vedrà il nostro eroe intrappolato addirittura nella sua stessa mente. Jim deve insomma riparare la sua stessa corteccia cerebrale per svegliarsi da un enorme incubo, ma per farlo dovrà sfortunatamente viaggiare attraverso le varie aree della sua psiche demente. Oltre 50 personaggi animeranno gli scenari bizzarri del gioco, tutti presentati nella grazie del 3D e del "Worm-o-rama", il nome dell'engine utilizzato. E siccome Jim, nel suo cervello, conserva naturalmente anche le memorie delle sue precedenti avventure, ritroveremo qui alcuni vecchi amici come Psycrow, Evil the Cat, il professor Monkey-for-a-Head e Bob the Goldfish, assieme a nuovi, strambi individui come il Bovine Special Elite (delle specie di mucche pazze), Fatty Roswell e i Disco Zombies. Non mancherà la consueta dose di humour, attraverso 30 livelli suddivisi per varie aree psichiche: dall'infanzia sino alla paura, quella che Jim ha costruito guardandosi troppi film horror.
JPS

EVOLVA

Ecco un gioco veramente originale, sviluppato dal team Computer Artworks e recentemente finito sotto l'ala protettrice della Virgin/Interplay. Il gioco vi mette di fronte a un parassita alieno che sta mettendo in ginocchio la vita su un pianeta; il giocatore deve costruire un bio-esercito di entità chiamate GenoHunters e guidarli allo scontro con le armate del parassita fino a fronteggiare l'organismo centrale. La cosa più importante è che Evolva utilizza una particolare tecnologia definita A-Life, in grado di creare un ambiente organico credibile, abitato da creature intelligenti; il livello di sfida è quindi molto elevato, visto che il giocatore si trova a interagire con un microcosmo vivente, dotati di leggi naturali, gerarchie e meccanismi propri. Inoltre, Evolva è appositamente strutturato per dare nuova linfa al genere strategico e non annoiare mai l'utente, anche grazie al mix di elementi che propone: gestione delle risorse, stralci di shoot'em up, pianificazione tattica, azione pura. L'aspetto grafico di Evolva è assolutamente incredibile, specie per la maestria degli artisti che hanno creato le varie specie di vita che compaiono nel gioco; se esisterà un buon equilibrio tra virtuosismi tecnici e divertimento, la Virgin si troverà per le mani un gran titolo.
JPS

GIANTS

E parliamo dunque del primo titolo del "Grande Trittico" di Interplay, composto da Giants, Kingpin e Messiah, ovvero tre blockbuster che non vediamo l'ora di giocare. Dei tre, questo è senza dubbio il mio preferito e quello che promette di essere il più originale. Sviluppato dai Planet Moon Studios, un gruppo di esuli del primo MDK, Giants è semplicemente sensazionale da vedere e dovrebbe essere veramente ricchissimo di sorprese. Il giocatore può scegliere di controllare una fra le tre razze disponibili e lanciarsi nella battaglia in un mondo dove i nemici possono mangiare, bruciare, rapire, seppellire o far esplodere le loro vittime, per ottenere il controllo di un paradiso perduto e nascosto dentro una bellissima nebulosa. Alcuni degli effetti del gioco, come il tornado, lasciano a bocca aperta e tutto quanto trasuda di idee e trovate geniali; il design dei personaggi sfiora poi la qualità di un'opera d'arte. Il pianeta che fa da teatro agli scontri è composto di 40 isolette, che rappresentano i livelli del gioco; la scelta dell'esercito che controllate determina lo svolgersi della guerra, visto che le tre fazioni (Sea-Reapers, Meccaryns e Kabuto) utilizzano abilità differenti: magia, tecnologia e forza bruta. Giants è un gioco che molto probabilmente farà la storia, sempre che possa risultare sufficientemente godibile nel gioco in singolo, visto che sembra molto proiettato verso il multiplayer. Attendiamo con estrema impazienza la fine dell'estate, momento in cui questo capolavoro annunciato dovrebbe (finalmente) vedere la luce.
JPS

FREESPACE 2

Il più accattivante dogfight mai visto in un gioco di combattimento spaziale, missioni in singolo e multiplayer tutte nuove, e straordinari effetti delle nebulose, che aggiungeranno una nuova dimensione all'intero genere: sono queste le credenziali del sequel di Conflict Freespace. Il gioco è stato sviluppato dalla Volition, il cui presidente (Mike Kulas) è uno dei creatori di Descent e Descent II. La storia inizia nel 2367, 32 anni dopo la fine della Grande Guerra; il giocatore è arruolato nelle forze della GTVA (Galactic Terran Vasudan Alliance) e deve cercare di frenare la tendenza al conflitto globale che è in atto nella galassia. Il gioco offrirà oltre 70 navi di varia forma e lunghezza, le più grandi delle quali saranno fino a dieci volte maggiori del già imponente incrociatore Lucifer presente nell'originale. Gli effetti delle nebulose, invece, oltre a essere piacevoli alla vista consentono l'inaugurazione di nuovi elementi strategici: entrando in una di queste escrescenze stellari sarete infatti soggetti al pericolo di improvvisi fulmini che possono polverizzare la vostra nave, ma allo stesso tempo potrete nascondervi alla vista del nemico e organizzare attacchi a sorpresa. Il gioco, che richiederà l'acceleratore 3D, è previsto per Natale.
JPS

HEIST

Le rapine in banca sono sempre state un'ottima premessa per film, telefilm e romanzi; adesso, è l'ora dei videogiochi. In Heist venite assoldati da un boss locale per pianificare ed eseguire 20 grosse3 rapine, che vi proietteranno dalla cronaca della bassa padana fino alla lista "Most Wanted" dell'FBI. Avrete il compito, nel mentre, di raccattare a vostra volta nuovi mentecatti per aiutarvi allo scopo e quindi gettarvi nell'azione (o meglio, nella strategia). Il gioco segue una realistica alternanza giorno/notte e si svolge in una città con "veri" abitanti e normali abitudini. A voi scegliere se irrompere nelle camere blindate in pieno giorno, oppure attendere la notte, quando però troverete, al posto dei clienti, cani da guardia e poliziotti ad aspettarvi. Le versioni localizzate del gioco (e quindi si presume anche quella in Italiano) comprenderanno parlato digitale dei doppiatori di alcune star quali Robert De Niro e Al Pacino (quindi Ferruccio Amendola e Giancarlo Giannini, ma non ci credo finché non li sento). Buona rapina.
JPS

KINGPIN

Kingpin ci ha già stupito con il primo, lunghissimo demo che la Interplay ha rilasciato e molto probabilmente ci stupirà di nuovo tra qualche mese, quando finalmente potremo mettere le mani sulla versione definitiva. Trattasi, per i meno informati, di uno shooter 3D vagamente rivoluzionario, ambientato in una specie Chicago degli anni '30, in cui però sta nascendo una sinistra forma di pre-tecnologia. La sofisticata intelligenza artificiale e l'alto grado di interazione con i personaggi distacca questo gioco dalla massa degli shooter 3D e la tecnologia che ne sta alla base è assolutamente eccezionale, soltanto superficialmente testimoniata dall'ottima grafica (anche se a me l'aspetto "grasso" dei personaggi piace poco). L'engine è comunque quello di Quake II, modificato anche al fine di consentire l'uso di velivoli (guiderete un elicottero per cercare di dirottare un dirigibile). Il gioco si dipana su sette episodi, ognuno contenete diversi livelli, collegati da livelli intermedi "100% Azione", in cui il giocatore mette da parte l'ingegno e mena solamente le mani. L'atmosfera generale è molto azzeccata e camminare per le strade di Kingpin, al buio, mette un po' i brividi, tanto è ben riprodotto il mondo surreale e a tratti disgustoso del gioco. Entro ottobre.
JPS

MESSIAH

Dai creatori di MDK e Earthworm Jim, il Laguna Design Center capeggiato da Dave Perry, arriva questo capolavoro annunciato; il gioco ha fatto parlare di sé soprattutto per l'incredibile tecnologica che lo anima, principalmente la tecnica RT-DAT (Real Time Deformation and Tessellation), finora possibile soltanto sulle workstation. Questo meccanismo consente la creazione di personaggi dotati di tutte le caratteristiche fisiche di un essere umano: struttura ossea, muscoli e pelle, per un realismo visivo nei movimenti davvero impressionante. Inoltre, l'RT-DAT permette al computer di "scalare" i personaggi da un minimo di 80 poligoni fino a un massimo di 8000 on the fly, senza alcuna perdita di velocità. Pensate che, fino a pochi mesi fa, il gioco non supportava le schede accelerate proprio perché queste particolari tecnologie erano possibili solo con la gestione sofwtare dell'engine poligonale. L'altra caratteristiche notevole del gioco è che si può controllare una pletora di personaggi, ben 50, tutti "posseduti" dal Messiah di cui al titolo, che arriva sulla terra nella forma di un putto. "Messiah rivoluzionerà il mondo dei videogiochi", dicono alla Interplay; la solita banfa da press-release? Stavolta quasi ci crediamo. A Natale, per favore.
JPS

STAR TREK: KLINGON ACADEMY

E dopo l'Accademia della Flotta Stellare, poteva mancare l'Accademia Klingon? In questo gioco sarete cadetti sotto il comando del Generale Chang, il più grande guerriero vivente dell'Impero Klingon. Interpretando Torlek, un giovane virgulto accettato alla prestigiosa accademia, dovrete imparare il sacro codice di comportamento del guerriero venerabile, le tattiche di battaglia e i rigori del comando militare. Ci saranno 30 missioni e anche un mission editor, che vi permetterà di crearne a piacimento; la base delle missioni sarà un conflitto simulato con la Federazione (ma non c'era la pace?), che si trasformerà in una guerra vera dopo la conclusione del corso, al diretto servizio di Chang. Le navi saranno circa 30, alcune tratte direttamente dalla serie TV, altre appositamente disegnate per il gioco (come la misteriosa NCC-2000 che si vede in una delle foto). L'uscita è prevista per il mese di novembre.
JPS

MDK 2

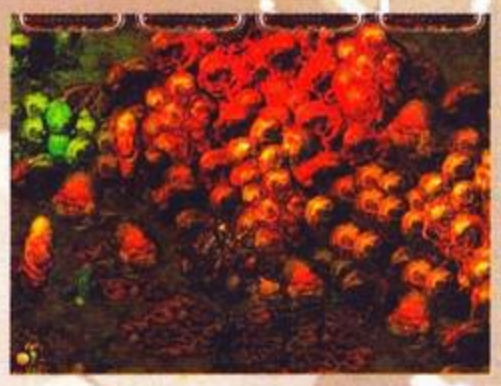
MDK 2, bisogna dirlo, è soprattutto un titolo DreamCast, tanto che sarà uno dei giochi di lancio della console Sega in occasione della sua uscita ufficiale sul mercato americano, a settembre. La versione PC è in fase di sviluppo al pari di quella per console e tra le due non dovrebbero esserci sostanziali differenze; responsabile del gioco è la BioWare Corp., già responsabile dell'acclamato Baldur's Gate. MDK 2 utilizzerà un engine denominato "Omen", la cui caratteristica principale è un complesso sistema di illuminazione dinamica che sarà particolarmente evidente nelle surreali ambientazioni del gioco. Per ora è difficile esprimere pareri, anche perché la versione mostrata a Los Angeles era completa solo al 20%, ma se la legge dei sequel verrà confermata, MDK 2 potrà dire la sua.
JPS

PLANESCAPE TORMENT

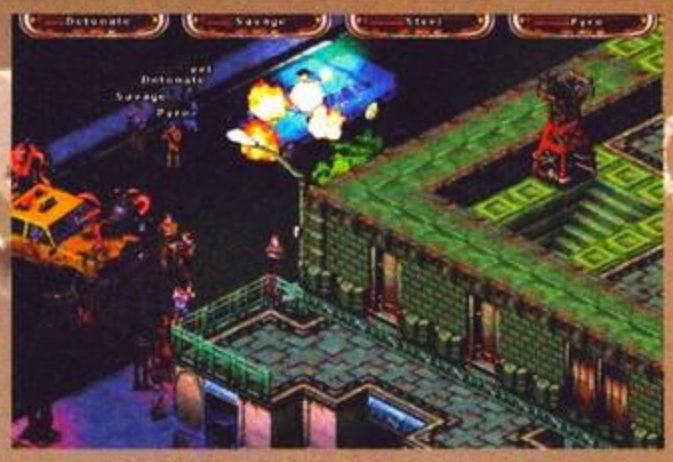
Sviluppato dalla divisione RPG della Interplay, i Black Isle Studios, questo Torment rappresenta un po' l'antagonista naturale di Diablo 2, con il quale ha in comune l'approccio non-tradizionale al genere del gioco di ruolo, come va "di moda" oggi. Le basi dell'RPG vero ci sono tutte, comunque, visto che si tratta di un titolo basato sul mondo Planescape di Dungeons & Dragons, che utilizza l'Infinity Engine di Baldur's Gate. Il gioco narra la storia di un personaggio immortale che soffre di perdita della memoria e si getta quindi alla ricerca del suo passato e dei perché della vita. L'idea è quella di creare un enigma al cui centro si trovi il misterioso personaggio principale; egli infatti muore, per ritrovarsi poi incredibilmente risorto in uno strano posto, senza ricordarsi nulla. Nel corso del gioco, dunque, il nostro eroe dovrà andare alla ricerca delle sue risposte per la sua stessa sopravvivenza. Promettente, senza dubbio.
JPS

EIDOS

ABOMINATION



Quello del virus sconosciuto che si diffonde all'improvviso e accoppa tutti è un incubo molto ricorrente nella cinematografia americana (gli esempi che si potrebbero fare, da "Terrore dallo spazio profondo" declassando, sono infiniti), suonava abbastanza strano che il mondo dei videogiochi ne restasse immune. E così ecco giungere dagli studi della Hothouse Creations questo novello Abomination, in cui dovremo fare fronte contro un'orda di forze del male generate da una violenta, contagiosissima, micidiale, purulenta infezione da virus scoppiata negli Stati Uniti. La popolazione decimata è allo sbando e in concomitanza con l'epidemia si è diffuso anche un credo religioso alternativo detto 'the Brood', l'unico che 'assicurava' l'assoluzione e la possibilità di fuggire alla malattia in cambio della devozione alle forze del male. In ogni caso, il nostro scopo sarà quello di impersonare i soliti marine figaccioni e, con un pizzico di strategia alla Giulio Cesare e tante deflagrazioni alla Bruce Willis, rimettere le cose a posto, ricacciando le forze del male e delle malattie laddove sono venute. In uscita quest'autunno.



Paolo Besser

I SOLITI RITARDATARI!

Achi ci stiamo riferendo? Ma a Daikatana e a Braveheart, ovviamente! A dire il vero l'unico campione in fatto di rimandi è il primo, ma siccome già ci è capitato più volte di parlare diffusamente anche del secondo... eviterò di ripetermi anche qui, ricordando soltanto che Daikatana è l'attesissimo "nuovo gioco" di John "Quake" Romero, mentre il secondo sarà uno strategico di combattimento coi fiocchi, a opera della Lemon Studios. Entrambi sono dati in uscita nel cosiddetto "Q2 1999", ovvero nel secondo quadrimestre di quest'anno. Con un pizzico di realismo, credo se ne riparlerà a settembre o giù di lì...

ANACHRONOS

Con la nascita della Ion Storm tutti si sono concentrati sulla figura (leggendaria, è vero) di John Romero, aspettandosi chissà che da Daikatana. Pochi, tuttavia, hanno prestato attenzione anche a un nome di non poco rilievo, quello del game designer Tom Hall, che dopo le positive esperienze di Wolfenstein 3D e di Doom, si è messo al lavoro su un altro titolo della Ion Storm: Anachronox. Quest'ultimo è forse ciò che io vado chiedendo da anni ormai, in questo oceano di shooter in 3D di cui personalmente non ne posso veramente più, ovvero un gioco di ruolo avventuroso che facesse buon uso di un motore 3D. Il giocatore controlla tre personaggi che possono spostarsi in zone cronologicamente e geograficamente diverse e a seconda delle sue azioni vivrà esperienze di gioco notevolmente differenti. Anachronox è previsto per il tardo '99.

DEUS EX

Qualcuno insegni il Latino alle software house! "Deus ex machina" era la figura che nel teatro classico latino interveniva improvvisamente (a volte calata letteralmente sul palcoscenico tramite un sistema di carrucole, da cui 'ex machina') e rimetteva a posto una situazione altrimenti irrisolvibile. Ma le due sole parole "deus ex", messe assieme in quel modo, cosa mai potrebbero voler dire? Assolutamente niente!

E così ecco che la Ion Storm ha deciso di porre finalmente rimedio a quella che sembrava la più grossa lacuna della lingua di Cicerone, programmando un gioco che si chiamasse proprio così: Deus ex, e basta. Scherzi a parte, si tratterà di un nuovo gioco di ruolo in cui lo scopo finale sarà riportare l'ordine in un futuro violento, fatto di crimini e aberrazioni, e la cosa che fa impressione è che questo gioco userà nientemeno che il motore grafico di Unreal per permettervi di farlo. Detta così potrebbe sembrare il solito spara spara a più non posso, ma i pochi screenshot che ho visto e la presenza di un nome come quello di Warren Spector (ex Looking Glass, ha collaborato anche alla serie Ultima) fanno davvero ben sperare (sparare?). Ne riparleremo nei primi mesi del 2000.

OFFICIAL FORMULA 1 RACING

A questi giochi di corsa più o meno ufficiali abbiamo giocato fino a oggi? Quanti di questi valevano veramente la pena di un acquisto a scatola chiusa? Bene, preparatevi, perché presto a questi due elenchi potre(s)te aggiungere una new entry: l'Official Formula 1 Racing sviluppato dalla Lankhor. Siccome qui tutti promettono il massimo realismo e il solito motore grafico che fa anche i grissini col tagliaerbe, salto a piè pari la descrizione e vi snocciolo un po' di dati tecnici: grazie alla licenza FIA, sono stati inseriti tutti i dati ufficiali della stagione 1998; il rendering software sarà bello e veloce come quello accelerato (io non ci credo, ma mai disperare); tracciati, macchine, piloti e quant'altro saranno fedeli alla realtà; accelerazione 3D e force feedback sono supportati; doppia modalità di gioco simulazione/arcade; più di 20 angolazioni diverse per la telecamera; supporto in multiplayer per dodici giocatori e condizioni climatiche personalizzabili. Contenti? Iniziate pure a sbavare: lo danno in uscita in questo periodo. (Il buon Paolone deve essersi perso il numero scorso, dal momento che il gioco è già stato recensito allora... Il box l'ho lasciato perché dovrebbe essere un arrivo una riedizione aggiornata a questa stagione. NdMax).

TOMB RAIDER 2 GOLD

Per chi non riuscisse a vivere lontano da Lara Croft per più di un mese ci sono buone notizie: conscia del successo – ma anche degl'intrinseci limiti – del primo Tomb Raider Gold, la EIDOS ha deciso di ritentare l'esperimento anche col secondo episodio della serie, ma piazzando il tutto (gioco originale + livelli aggiuntivi) a un concorrenziale prezzo da budget game. In uscita entro l'estate.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

E adesso un bel giocone d'avventura! Soul Reaver vanta un impatto grafico notevole e un concept innovativo: il personaggio principale, Raziel, è infatti immortale, non può quindi essere ucciso ma soltanto 'declassato' ad altri livelli del piano spettrale. Ma capiamo un po' meglio questo concetto: immaginiamo una camicia e un paio di pantaloni troppo inamidati che se ne vanno in giro da soli senza essere indossati da nessuno, assetati di vendetta contro la lavandaia poco attenta alle indicazioni sull'etichetta... ecco, Raziel è più o meno qualcosa di simile, solo che vaga alla ricerca del suo ex-maestro di fiducia, un certo Kain, reo di averlo tradito. A giudicare dalle foto, si direbbe un titolo piuttosto simile a Tomb Raider, ma con qualche differenza sul piano dei combattimenti: la Crystal Dynamics, sviluppatrice del gioco, promette comunque una qualità tecnica da spavento e degli effetti grafici da mandare in visibilio anche il più scettico dei viodegiocatori. Ma siccome è più o meno ciò che si legge su TUTTE le press release esistenti, taglio qui e rimando il tutto ai prossimi mesi. Tanto l'uscita del gioco è prevista a breve termine!

OMIKRON: THE NOMAD SOUL

Ciò che mi piace dei videogiochi moderni è che sono pieni di manze e la EIDOS non è certo nuova a questo tipo di 'acorgimenti'. Visto che parliamo di manze e di EIDOS, non è difficile fare uno più uno e stabilire che sì, anche in questo Omikron, ci siano proprio delle belle manze, un po' spigolose a dire il vero nella loro poligonicità, ma pur sempre ottimamente rappresentate a video dalle giuste texture. Adesso che esiste pure l'effetto hardware che permette alle texture di mostrare una certa 'profondità', poi, non ne parliamo... anzi, non divaghiamo proprio, visto che lo spazio a disposizione di questo gioco sta velocemente esaurendosi in stupidaggini. Omikron stringi stringi sarà un'avventura arcade ambientata in un mondo interamente tridimensionale, che vedrà la vostra anima trasmigrare in diversi corpi prima di raggiungere il suo obiettivo finale: tornare alla dimensione da cui proviene e da dove è stata – per non si sa quale sortilegio – strappata improvvisamente (e dire che glielo avevo detto, che c'era troppo peperoncino negli spaghetti...). Il bello del gioco è che a seconda del corpo in cui 'migrerete' al decesso del precedente dovrete ottimizzare movimenti e risorse in modo da rendere il tutto compatibile alla nuova 'realtà' che vi circonda. Concetto, questo, espresso con le testuali parole "reincarnazione virtuale". Omikron è ancora in fase avanzata di sviluppo, per cui non lo vedremo prima dei prossimi cinque-sei mesi. (La notizia bomba, annunciata all'E3, è comunque un'altra: per la prima volta nella storia dei videogiochi, una popstar del calibro di David Bowie si occuperà della realizzazione della colonna sonora del gioco – e non di un solo brano – dando anche vita a uno dei personaggi dell'avventura! NdMax).

URBAN CHAOS

Il gioco basa le sue più profonde radici in un'antica premonizione di Nostradamus, vale a dire quella in base alla quale un giorno riemergerà il re delle tenebre e porterà il terrore nelle città, con tanto di popolazione civile in panico ed emissari delle forze del male pronti a instaurare il caos. Ciò che il più noto jettatore della storia non poteva immaginare, tuttavia, è che questo re altro non fosse che il rass del quartiere malfamato e che quelli contro cui voi vi troverete a lottare altro non sono che una mandria di tazauri inferociti (le foto ci sono: vedere per credere), armati di coltellino e autoradio a tutto volume. Il vostro scopo sarà semplicemente ingaggiare una serie di rissoni contro di essi e menarli tutti di santa ragione: praticamente il mio sogno da sempre!!! Un gioco alla Fighting Force quindi, in cui spero però di essere armato fino ai denti. Inutile dire che lo aspetto già con una certa impazienza per recensirlo, speriamo che la data d'uscita, ovvero 'entro agosto' sia rispettata.

REVENANT

A giudicare dalle foto, si direbbe un clone di Ultima 8, e l'armatura del personaggio principale, che ricorda mostruosamente l'Avatar, fa inizialmente ben sperare: se poi sulla press leggiamo anche che è un "fantasy RPG" ambientato in uno strano ma meraviglioso mondo, allora, possiamo anche rassicurarci. Stavolta l'eroe principale è Locke, un Ravanante (traduzione semiseria del termine originale 'Revenant'), ovvero un guerriero strappato dalle lunghe mani della morte oscura. Lui non ricorda assolutamente niente della sua vita precedente e prende per innate tutte le capacità che evidentemente deve aver ereditato dal suo passato. E siccome il concetto di metempsicosi a lui è poco noto, è costretto a farvi giocare per capire quali tragedie lo abbiano riportato in vita. Sicuramente, tra questo qua che è smemorato, quell'altro che è incorporeo e quell'altro ancora che migra da un corpo all'altro, la EIDOS è riuscita nel non facile tentativo di dare alla luce il trio di eroi più sfigati che esistano. Complimenti, un team d'eccezione! Anche questo in uscita a breve termine... -pb

CUTTHROATS

Ambientato nel 1625 o giù di lì, questo gioco vi metterà nei panni di un astuto (beh, dipende da voi) pirata e, con un masterizzatore a vostra disposizione, dovrete copiare i CD e diffonderli a più non posso. Man mano che la situazione si evolve, verrete a conoscenza di nuove tecnologie e potrete così iniziare a copiare anche i DVD e trasmetterne i file-immagine via Internet! Il tutto cercando di non farvi blindare dalla guarda di fin... no eh? Dalla regia mi dicono che ho sbagliato argomento. Vabbè, rifacciamo: Cutthroats, Terror on the High Seas sarà un gioco di strategia economico/bellica ambientata lungo gli oceani e nei territori costieri, e voi, astuto pirata, dovrete essere in grado di diventare il terrore dei sette mari, attaccando, depredando, ma anche commerciando nel migliore dei modi. Nel gioco sono presenti circa 1000 vascelli 'non giocanti' ma che assumono il loro valore strategico e l'intero Cutthroats dispone di un articolato sistema economico con il quale i giocatori dovranno necessariamente fare i conti se intenderanno far carriera. Altrimenti, non resterà loro che accontentarsi di copiare i dischetti da 720k con la versione 0.1 del Disk Copy Fast.

SABOTEUR

I vecchi nostalgici del Commodore 64 si asciughino pure quella lacrimuccia di nostalgia, tanto con l'omonimo titolo del 1985 questo Saboteur non c'entra assolutamente niente! In compenso, troveremo un nerboruto giapponese di nome Shin come protagonista, armato della relativa spada di Goemon e seguito fedelmente dal suo cane Shiro. Scopo del gioco sarà quello di vendicare vostro nonno e salvare vostra sorella dalle grinfie della malefica GENE Corporation, il cui scopo immagino sia quello di conquistare il mondo (non l'ho letto da nessuna parte, ma volevo dimostrarvi quanto sono bravo a indovinare). Saboteur utilizzerà un sistema di combattimento in 3D basato sull'uso della spada, quindi dovrete imparare ad attaccare e difendervi su due piani (alto e basso). Shiro non sarà un semplice abbellimento, ma se ci farete attenzione, lo accudirete, e lo porterete a far pipì negli orari prestabiliti, vi tornerà davvero molto utile per localizzare in anticipo i pericoli incombenti. Originale. A novembre o giù di lì.

HAVAS interactive

SIERRA

HOMEWORLD

Ho scritto un articolo su questo gioco proprio il mese scorso, magnificandone le qualità grafiche e le numerose innovazioni presenti. Infatti la press release relativa a questo prodotto specifica che gli sviluppatori desiderano fortemente realizzare qualcosa che lasci a bocca aperta gli utenti, che li induca a pensare "ma perché nessuno ci ha pensato prima?". Ed effettivamente bisogna dire che le premesse ci sono tutte: dai combattimenti spaziali realizzati con dovizia di particolari alle sezioni strategiche estremamente importanti e curate in ogni dettaglio sembra che questo titolo sia la manna per gli amanti della strategia. Non può mancare un'opzione per il multiplayer via Internet, capace di rendere titoli di questo genere molto più longevi e interessanti. Come nel caso di Microsoft, anche Sierra fornirà la possibilità di giocare in rete gratuitamente tramite Won.net, un servizio esistente ormai da parecchio tempo e famoso soprattutto per la presenza di diversi server dedicati ad Half-Life. E questo mi ricorda che...

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Non poteva mancare un succoso data disk per lo sparatutto in soggettiva più bello del 1999 (almeno a mio modesto parere). Dato l'incredibile successo di pubblico e critica, era prevedibile che la Valve decidesse di mettersi al lavoro su un'espansione e che buttasse nella mischia qualcuno di più preparato rispetto allo scienziato Gordon Freeman, e infatti questa volta indosseremo i panni di un marine paracadutato all'interno della base di Black Mesa per occuparsi dei rimasugli dell'avventura precedente, ovvero orde di alieni che non hanno rinunciato al proposito di invadere la Terra. Oltre a ciò saranno incluse diverse mappe pensate per il multiplayer e disegnate da vere e proprie leggende del settore, tra cui menzioniamo i progettisti della Gearbox Studios e diversi level designer provenienti dal Texas, vera e propria patria degli sparatutto tridimensionali. Dovremmo trovare questo data disk nei negozi prima delle vacanze, il che è sicuramente di conforto a tutti coloro i quali saranno costretti a passare l'estate in città.

GABRIEL KNIGHT III: BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED

Oltre a meritarsi un premio per il titolo più lungo della fiera, questo GK3 si è anche aggiudicato da diverse testate d'oltreoceano il bollino di avventura grafica più promettente, creando un clima di forte attesa che presumibilmente lo circonderà fino alla data d'uscita, fissata per il mese di novembre. Il gioco è ambientato in un paesino francese realmente esistente e riprodotto in ogni particolare e la trama è come al solito un incredibile polpettone mistico ricco di colpi di scena e misteri insoluti. GK3 dovrebbe accontentare sia i fanatici degli enigmi che quelli dell'esplorazione, poiché entrambi gli elementi sono presenti in dosi massicce, ma senza strafare, almeno nelle intenzioni degli sviluppatori. Sarà possibile anche deviare dalla trama principale e addentrarsi in attività secondarie, ma comunque interessanti, per venire a capo dei molti misteri che incombono sulla ridente località, e sarà possibile posizionare a piacere la telecamera per godere di una migliore visione di gioco. E questo è tutto.

TEAM FORTRESS 2

Molti di voi avranno già giocato a Team Fortress Classic, add-on per Half-Life sviluppato a immagine e somiglianza di un glorioso MOD per Quake, quindi sapete già di che cosa sto per parlarvi. Team Fortress 2 sarà una versione al passo con i tempi di questo prodotto, ottimizzata per il gioco tramite Internet, venduta separatamente da Half-Life e migliorata in tutti gli aspetti. Innanzitutto, avremo la possibilità di impersonare nove differenti categorie di personaggi, tra cui possiamo menzionare il medico, il kamikaze pazzo e l'artificiere, il che significa che occorrerà adattare il proprio stile di gioco al ruolo scelto. Sarà possibile utilizzare almeno una dozzina di nuove armi e attraversare più di venti nuove mappe dedicate al multiplayer, anche se è facilmente prevedibile che poco dopo la pubblicazione di questo prodotto cominceranno a spuntare come funghi nuove mappe e modifiche di ogni tipo sulla marea di siti dedicati già presenti in rete nel momento in cui scrivo. Importantissimo sarà anche imparare a rapportarsi con i propri compagni di squadra, pena una sconfitta sicura.

PHARAOH

Devo ammettere che mi piace tantissimo lo slogan scelto dalla Sierra per questo gioco: "Every trilogy has a beginning", ogni trilogia ha un inizio, lo stesso utilizzato da George Lucas per The Phantom Menace. Pharaoh infatti, pur essendo pubblicato dopo i tre capitoli di Caesar, è ovviamente antecedente in ordine temporale, essendo ambientato nell'Egitto dei Faraoni (una mia conoscenza con i capelli color ruggine andata a male e un numero di neuroni inferiore alla decina avrebbe detto "l'Egitto quello vecchio, non di adesso"). La struttura di gioco è fondamentalmente la stessa, se non fosse per la presenza di piramidi al posto del Colosseo e del pericolo insito nelle inondazioni del Nilo, ben più gravi rispetto a quelle di cui è capace il Tevere, fiume tanto caro al Duspa, che in gioventù usava risalirlo a nuoto ogni mattina prima di colazione. Certo, questo accadeva ben prima che la trasferta in terra longobarda e l'abitudine a una vita di coppia lo avviassero verso una pericolosa strada al cui termine alligna minacciosa la sagoma del Nikazzi...(in realtà la colpa è del Mao e di tutti i Mc Deluxe che gli ha fatto mangiare. NdCri).

BABYLON 5

Non mi risulta che la serie televisiva oggetto di questo gioco sia mai stata trasmessa in Italia e se è accaduto sicuramente sarà stata programmata a orari impossibili della notte, grazie al genuino talento della maggior parte dei responsabili del palinsesto delle televisioni italiane. In America invece Babylon 5 è oggetto di culto quasi al livello di Star Trek e infatti sembra che i simpatici statunitensi aspettino con ansia questo titolo, che tra l'altro si avvale della collaborazione dei realizzatori degli effetti speciali e del compositore della serie. Quello che invece interessa a noi è la sostanza, che si tradurrà in un gioco d'azione e combattimento spaziale tridimensionale condito con una certa dose di strategia e un'immancabile opzione per il multiplayer. Dopo l'estate sapremo se vale i nostri sudati soldi oppure no, nel frattempo possiamo guardarci i telefilm più interessanti tra le 4 e le 5 del mattino...

STARSIEGE TRIBES II

Ohibò! Starsiege Tribes non è ancora del tutto ultimato e già la Dynamix sta lavorando al seguito, sicura dei risultati che otterrà il titolo che punta a diventare gioco online dell'anno. Tribes 2 si pone invece un obiettivo ancora più ambizioso, sperando di caratterizzare, con la data di pubblicazione fissata tra circa un anno, addirittura il nuovo millennio. Per riuscire nell'intento i progettisti stanno schierando nuova grafica, animazioni migliorate, un sistema di chat in tempo reale, un'interfaccia enormemente semplificata in grado di rendere più dinamica l'organizzazione di un lavoro di squadra, una nuova razza controllabile e soprattutto un'intelligenza artificiale enormemente migliorata. Basterà tutto ciò a giustificare la pubblicazione di un secondo capitolo? Non ci resta che aspettare l'inizio del nuovo millennio per venire a capo di questa spinosa questione.

DESERT FIGHTERS

Un gioco non particolarmente pubblicizzato non dev'essere necessariamente brutto... dopotutto è successo spesso che capolavori inaspettati si palesassero all'improvviso. Potrebbe accadere anche per questo DF, anche se il tema intorno a cui ruota, i combattimenti aerei sopra i deserti africani nel contesto della seconda guerra mondiale, lo rende un po' elitario per quel che riguarda il target di riferimento, soprattutto perché, a quanto sembra, la maggior parte delle missioni saranno incentrate sul rifornimento di convogli militari, operazione di fondamentale importanza quando si combatte in mezzo al deserto. Un aspetto interessante è la possibilità di impersonare un pilota italiano, cosa che non accade molto spesso nei simulatori di volo... è comunque possibile anche vestire i panni dei soliti americani, inglesi e tedeschi. Anche questo gioco dovrebbe essere pubblicato dopo l'estate, quando una marea di prodotti invaderanno il mercato sgomitando per un po' di spazio sugli scaffali in attesa del periodo natalizio.

ORCS

Impersonare le forze del Male non è cosa da tutti i giorni, e proprio per questo io sono incredibilmente affascinato da quei giochi che permettono di vestire i panni dei cattivi, invece di costringermi a calarmi in un personaggio senza macchia e senza paura. In questo caso poi l'ambientazione è direttamente ispirata al Signore degli Anelli, uno dei miei libri preferiti di sempre, quindi non posso fare a meno di apprezzare lo sforzo compiuto dalla Sierra, anche se alla fine ci sono ottime possibilità che questo gioco di ruolo pensato solo per il multiplayer si riveli essere una specie di picchiaduro sulla falsariga di Diablo. Comunque sia, chi lo vorrà potrà impersonare un orco in lotta contro altre fazioni della sua stessa razza, avendo cura di creare preventivamente il proprio personaggio configurando a piacere un gran numero di parametri. Una volta espletate queste operazioni, sarà il momento di collegarsi a Won.net e distribuire mazzate agli altri orchi grugnendo a piacere e facendo incetta di tesori e oggetti magici. Tutto ciò dopo settembre, of course.

PROFESSIONAL BULL RIDER

E' difficile che questo titolo venga importato in Italia, ma ne parlo lo stesso perché l'idea che qualcuno possa averlo concepito mi fa veramente ridere e perché uno dei miei coin-op preferiti era dedicato alla corrida, probabilmente unico esempio di questo genere. Ora che ci penso, lo trovai una volta in una sperduta sala giochi e non fui più in grado di averne notizie... se qualcuno sa come si chiamava e se è stato emulato, è pregato di contattarmi all'indirizzo catilina@galactica.it! Dopo questo breve inserto pubblicitario, devo dirvi che il tema su cui è incentrato questo gioco è quello del rodeo in groppa ai tori e che sono stati scomodati addirittura Ty Murray e Tuff Hedeman. Chi sono costoro? Non ne ho idea, ma la Sierra assicura che si tratta di due leggendari "cavalcatori di tori". A parte questo, troveremo una grafica tridimensionale piuttosto definita e la possibilità di gareggiare in tutte le competizioni del circuito professionistico. Ho i brividi dall'emozione...

SWAT 3

La serie di Police Quest è una delle più vetuste ancora in circolazione e il suo ideatore Darryll Gates è sicuramente un personaggio familiare ai cultori delle avventure grafiche. Purtroppo la fama della saga è stata trascinata nel fango dall'ultimo episodio, chiamato SWAT 2, un brutto strategico isometrico veramente pieno di bug. Probabilmente a causa delle critiche ricevute, il buon vecchio Darryll ha deciso di cambiare strada e ha pensato di dare nuova linfa alla sua creatura iniettando una struttura di gioco che ricorda piuttosto da vicino quella di Rainbow Six: dovremo infatti controlalre dal punto di vista strategico una squadra di agenti speciali avendo piena libertà di movimento e contando in modo particolare sui sistemi di comunicazione per portare a termine con successo. Da notare che, essendo la SWAT un'istituzione civile, sarà opportuno utilizzare mezzi non letali ogni volta che se ne presenterà la possibilità. SWAT 3 si renderà disponibile entro la fine dell'anno, anche se i precedenti capitoli ci hanno abituati a ritardi piuttosto consistenti.

HASBRO Interactive

MICROPROSE

SPIRIT OF SPEED

Se vi è piaciuto Grand Prix Legend, stravedrete per questo gioco: Spirit of Speed è una simulazione automobilistica che uscirà sotto il marchio MicroProse; è ambientata nel 1939, quando le macchine erano grosse e dotate di enormi motori (fino a 24 litri!). Tra le auto in corsa avremo Mercedes, Alfa Romeo, Bugatti e Bentley,

ovvero la crema dell'epoca, con una scelta di circuiti fittizi localizzati in posti con Brookland nel Regno Unito e Tripoli in Libia. Le modalità di gioco, cinque, includeranno la possibilità di correre il classico Campionato e un modello fisico estremamente realistico dovrebbe regalare emozioni vagamente simili a quello del capolavoro Papyrus. In arrivo a Natale.
JPS

B-17 FLYING FORTRESS 2

Il B-17 è un aereo assolutamente leggendario e il suo nome gli rende merito. Questa Fortezza Volante della Seconda Guerra Mondiale è ora, per la seconda volta, protagonista di un gioco, in cui sarà possibile scoprirne i segreti e controllare anche singolarmente i dieci membri che ne compongono l'equipaggio. In B-17 dovrete localizzare i vostri bersagli, volando sui cieli d'Europa teatri del conflitto militare e soprattutto difendere l'imponente aereo dagli attacchi dei più agili caccia nemici. La consueta accuratezza della simulazione, marchio di fabbrica di MicroProse, sarà qui ancora una volta confermata, anche grazie a terreni di qualità fotorealistica e a un modello di volo estremamente accurato.
JPS

ATARI ARCADE HITS VOL. 1

Che emozioni vi suscitano titoli come Centipede, Missile Command, Tempest, Super Breakout e Pong? Se siete giovanissimi, probabilmente nessuna. Ma se, invece, eravate già in giro ai tempi dell'Atari VCS, allora avrete un improvviso attacco di nostalgia. La Hasbro detiene i diritti completi di tutte le passate (e gloriose) produzioni Atari e tra un remake in 3D e l'altro ha pensato bene di produrre delle versioni assolutamente fedeli (tramite emulazione degli originali) dei primi classici arcade della compagnia fondata da Nolan Bushnell. Questo è il primo capitolo dell'operazione, che farà la gioia dei più "anziani" giocatori e che potrebbe magari far scoprire alla nuove leve i capisaldi della storia dei videogiochi. Certo, si tratta di titoli già emulati da programmai gratuiti (il MAME li supporta tutti eccetto Pong), che tuttavia sono ancora protetti da copyright: la forma più legittima p riassaporarli è quindi questa; se p avete anche il MAME, potrete usare le relative ROM senza più pericoli di legalità. Un ritorno al passato atteso entro fine anno.
JPS

SIMON THE SORCERER 3D

La serie Simon the Sorcerer non sarà famosa come, che so, quella di Quake, eppure ha avuto il suo bel seguito di appassionati e ha venduto, complessivamente, oltre 500mila copie. Inevitabile, dunque, il passaggio al 3D di questa avventura, che debuttò nel 1993 in formato point & click. Il nostro Simon si trovava catapultato in una dimensione parallela per via di un libro magico (un po' tipo Storia Infinita). Il sequel, del 1995, vedeva Simon alle prese con altri guai, anche se non rivoluzionava la struttura del gioco. In questo capitolo tridimensionale, invece, le cose cambiano radicalmente e avremo 50 personaggi con cui interagire, dialoghi parlati e la possibilità di assistere a finali diversi. Tutto questo mantenendo intatto quello stesso feeling e quello stesso schema tradizionale che aveva fatto la fortuna dei primi due titoli.
JPS

MISSILE COMMAND

Missile Command è un titolo storico. Il coin-op originale uscì nel 1980, quando la Guerra Fredda imperversava tra Russia e Stati Uniti, gelando il sangue al mondo intero. La struttura del gioco esorcizzava le paure, invero concrete, di un olocausto nucleare derivanti dalle frizioni tra le due superpotenze. Oggi questo pericolo sembra essere scongiurato e non a caso il carattere generale dei videogiochi riflette paure di tipo diverso; la Hasbro, tuttavia, prosegue nelle sue riedizioni in chiave moderna dei classici Atari proponendoci una versione aggiornata di questo capolavoro, in cui dovrete difendere le vostre città contro l'attacco del nemico. Ci saranno, per l'occasione, nuove armi e nuove possibilità strategiche, ma la semplice struttura del gioco, pare, rimarrà intatta.
JPS

PHOENIX

A dare un'occhiata alle foto c'è da rimanere piuttosto strabiliati da questo Phoenix, che pur essendo prodotto dalla Hasbro (sotto etichetta MicroProse,m infatti) non ha stavolta nulla a che vedere con l'originale coin-op Taito del 1980. Qui siamo infatti di fronte a un gioco di combattimento spaziale condito con vari elementi strategici, che vi mette alla guida di oltre 70 differenti tipi di astronave, equipaggiate con circa 20 armamenti diversi. Abbastanza tradizionale in quanto a struttura di gioco, Phoenix vi offrirà missioni di distruzione incondizionata del nemico, di guardia alla base, di scorta di un convoglio spaziale e altro ancora. Vedremo se avrà la personalità sufficiente per emergere.
JPS

SUBBUTEO

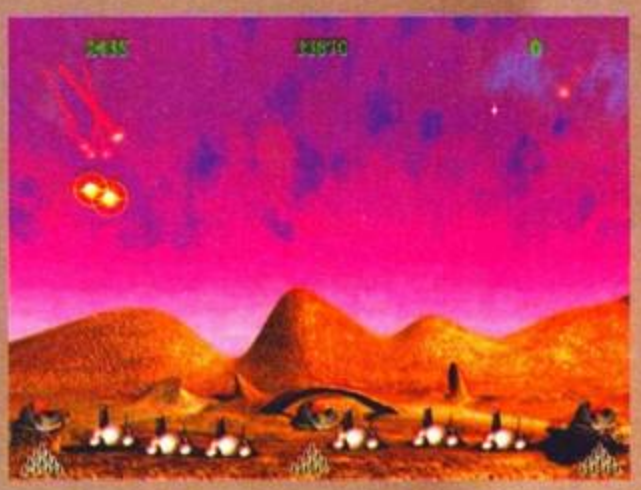
Ora, io non sono del tutto convinto che abbia un senso fare una simulazione di Subbuteo sul computer, specie perché tutta la bravura del gioco sta proprio "nel tocco in punta di dito". Alla Hasbro, evidentemente, pensano che un senso ci sia, ed ecco che infatti ci regalano questo gioco che trasporta sui nostri schermi, in 3d ovviamente, la magia del famoso gioco di calcio. Bene, almeno non dovrete spendere 20 carte a botta per comprare le nuove squadre, o non dovrete impazzire ad appiccicare i minuscoli numerini adesivi delle maglie come facevo io....
JPS

GP500

Dopo il bellissimi Superbike della Milestone potevamo quasi accontentarci per un po', se non che la MicroProse ci viene ancora una volta in aiuto con questo GP500, la prima "vera" simulazione di motomondiale per PC. Grazie alla licenza ufficiale saranno presenti tutti i piloti e le moto del Campionato 1998, quindi potrebbe saltare in sella alle varie Aprilia, Suzuki, Honda e Yamaha impersonando (o tamponando, vedete voi) i nostri cari Rossi, Capirossi e Biaggi, senza scordare i paladini stranieri come Doohan e Kocinski. Trattandosi di MicroProse, siamo sicuramente di fronte a una simulazione a tutto punto, che entrerà quindi in concorrenze diretta (almeno in termini di qualità) con Superbike. Scaldate i motori.
JPS

E IL RESTO DEL GRUPPO

Il resto del line-up Hasbro si compone di una ricca serie di titoli, che andiamo ad analizzare velocemente. Interessante è la linea e-mail games, che vi permette di gestire facilmente partite a distanza con un amico, a Battaglia Navale, Scacchi e Scarabeo. Nulla di rivoluzionario, visto che questo meccanismo di gioco è in voga da parecchio, ma stavolta potrete avere un'ottima rappresentazione grafica sul video della partita che state portando avanti. Per quanto concerne la linea Atari, invece, Hasbro rispolvera il più classico di tutti i classici, Pong. Questo è sostanzialmente il papà di tutti i videogiochi, il titolo che ha lanciato la moda del divertimento elettronico, ormai oltre vent'anni fa. Come si potrà rendere accattivante, al giorno d'oggi, una pallina che sbatte contro due respingenti ai bordi dello schermo è un concetto che mi lascia perplesso, ma evidentemente alla Hasbro ne sanno più di me. Sempre in tema di riedizioni, arriva anche The Next Tetris, che offrirà nuovi pezzi, nuove modalità di gioco e una speciale modalità testa-a-testa. Infine, data la facilità con cui la Hasbo trasforma i giochi 'solidi' in giochi 'binari', ecco la versione digitale dei marchingegni di Rubik, che potrete trovare in Rubik's Games. Il famoso cubo e altre diavolerie vi aspettano per farvi impazzire di fronte al monitor. Sperando che ci siano dei trucchi per rendervi la vita più facile...
JPS



MECHWARRIOR 3

Sembra finalmente approssimarsi il momenti dell'uscita per MechWarrior 3, un gioco la cui gestazione è stata complicatissima: come ricorderete, era la Activision a detenere i diritti per l'universo di BattleTech, ma in seguito a svariate incomprensioni la FASA, che aveva ceduto tali diritti, decise di rescindere il contratto e sviluppare il terzo capitolo della serie da sola. Per farlo creò la FASA Interactive, ma questa fu subito reindirizzata verso la produzione di Mech Commander, mentre MechWariror 3 venne affidato alla Ziipper Interactive (già nota per l'ottimo Recoil). La scelta del distributore è caduta, infine, sulla MicroProse, ed eccoci arrivati a oggi, quando mancano pochi mesi alla pubblicazione del gioco. Stando a quanto dichiarano gli sviluppatori,

MechWarrior 3 è in linea con i suoi predecessori e non è stato semplificato più di tanto, anche se alcuni controlli saranno più intuitivi. Un'aggiunta interessante è rappresentata dalla Mobile Field Base, un gruppo di tre veicoli che il giocatore potrà controllare durante le missioni e che serviranno per eventuali riparazioni o rifornimenti. La storia del gioco si basa sull'ultima serie delle storie di BattleTech intitolata "Twilight of the Clans". L'engine del gioco è stato chiamato "GameZ" e unisce il meglio delle tecnologie già usate in Recol e Hornet's Nest; saranno estensivamente supportate le schede 3D, ma MechWarrior 3 sarà utilizzabile anche via software e, soprattutto, su PC non esasperati, tanto che le richieste minime parlano di un P166 con 32MB di memoria. Quanto al gameplay vero e proprio, la novità più interessante è la possibilità di controllare fino a quattro Mech in contemporanea; i tre Mech aggiuntivi possono essere posizionati in formazione e utilizzati per difendere la base, oppure per andare in ricognizione. In totale, i robottoni a disposizione saranno circa 20, equipaggiabili con 30 diversi tipi di armi; i pezzi dei Mech nemici, infine, potranno essere raccolti e riutilizzati al termine di ciascuna missione. La sfida nel settore è lanciata: Starsiege aspetta, fiero, che Heavy Gear 2 e MechWarrior 3 giochino le loro carte.
JPS

Software Universe®

CONSOLLES® department

PUNTO VENDITA
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02 42.300.10

PUNTO VENDITA
BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030 37.76.199

PUNTO VENDITA
CINISELLO B.- MI
C.Comm. La Fontana - V.le de Vizzi
Tel.02 66.04.30.58

PUNTO VENDITA
CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372 46.34.83

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331 77.96.20

NUOVA APERTURA
DAVERIO - VA
CENTRO COMMERCIALE DAVERIO
Tel. 0332 94.99.25

NUOVA APERTURA
CAGLIARI
QUARTUCCIU C.COMM. LE VELE - CARREFOUR
Tel. 070 88.88.64

NUOVA APERTURA
ORIO - BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER
Tel. 035 45.96.042

GAMES CD

DAL 01-03-99

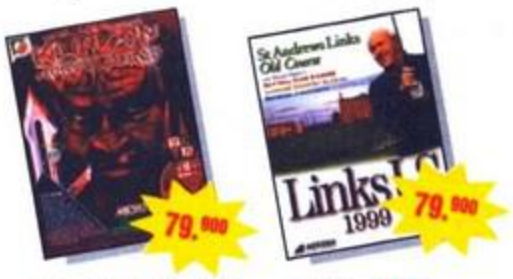
3D Ultra Pinball (Edicola)	39.900	34.900
Actua Soccer 3	89.900	69.900
Age Of Empires	99.900	84.900
Age of Empires: Rise of Rome	99.900	89.900
Anno 1602	89.900	79.900
Apache Havoc	104.900	89.900
Armored Fist 2	104.900	49.900
Art Of Magic	99.900	69.900
Asghan	89.900	74.900
Axis & Allies	109.900	79.900
Baldus Gate's	Telefonare	Telef.
Bass Master Classic	69.900	49.900
Battaglia Navale	69.900	59.900
Biosys	Telefonare	Telef.
Black Dhalia	114.900	89.900
Brunswick Circuit Bowling	69.900	59.900
Buggy	99.900	69.900

Caesar III	99.900	79.900
Campionato '98/'99	69.900	54.900
Carmageddon 2	109.900	69.900
Catz III	69.900	59.900
Centipede	99.900	69.900
China	109.900	69.900
Comanche 3	104.900	39.900
Combat Flight Simulator	139.900	119.900
Commandos	109.900	79.900
Creatures 2	94.900	69.900
Dark Project: L'ombra del Ladro	99.900	69.900
Deathtrap Dungeon	109.900	69.900
Delta Force	Telefonare	Telef.
Diablo (Edicola)	39.900	34.900
Die By The Sword	99.900	69.900
Die Hard Trilogy (Edicola)	49.900	34.900
Drag Racing	74.900	39.900
Dune 2000 (Ita)	109.900	79.900
E.S.P.N.	Telefonare	Telef.
European Air War	Telefonare	Telef.
Extreme Trial Motocross	89.900	69.900
F-16 Multirole Fighter	99.900	69.900
F-22 Raptor	99.900	69.900
Falcon 4.0	99.900	69.900
Fifa '97 (Edicola)	49.900	34.900

GAMES CD

VENGONO APPLICATI I PREZZI PROMOZIONALI INDICATI IN ROSSO

Fifa '99	104.900	69.900
Fifa World Cup '98	89.900	49.900
Fighter Pilot	114.900	59.900
Fighter Squadron	Telefonare	Telef.
Final Fantasy VII	109.900	79.900
Formula 1 GP 2 (Edicola)	Telefonare	Telef.
Frogger	89.900	69.900
Frogger	89.900	69.900
Future Cop L.A.P.D.	109.900	79.900
Gangsters	99.900	69.900
Gex 3D	84.900	69.900
G-Nome	39.900	19.900
Grand Prix Legends	99.900	69.900
Grand Prix Manager 2	59.900	39.900
Grand Touring	99.900	79.900
Grim Fandango (Ita)	109.900	69.900
GT Racing	79.900	39.900
Half Life	99.900	69.900
Heretic 2	109.900	79.900
Il Quinto Elemento	104.900	79.900
Industry Giant	94.900	69.900
Int. Rally Champ. (Edicola)	39.900	34.900
Israeli Air Force	99.900	79.900
Jetfighter Fullburn	104.900	49.900



Johnny Herbert's Grand Prix	59.900	49.900
King Quest VIII	Telefonare	Telef.
KKND 2	94.900	69.900
Klingon Honor Guard	109.900	79.900
Larry 7 (Edicola)	39.900	34.900
Larry's Casino	89.900	69.900
Lego Island - Isola Lego	94.900	69.900
Links 1999	119.900	79.900
Luftwaffe Commander	Telefonare	Telef.
Lula - the sex empire -	79.900	59.900
Mdk (Edicola)	39.900	34.900
MIG 29 Fulcrum	99.900	69.900
Monkey Island III	99.900	49.900
Moto Racer	79.900	39.900
Moto Racer 2	104.900	79.900
Motocross Madness	99.900	89.900

GAMES CD

Myst (Edicola)	39.900	34.900
NBA Live '99	99.900	69.900
Need For Speed 3	104.900	79.900
NHL '99	94.900	69.900
Nightlong	79.900	69.900
O.D.T.	89.900	69.900
Oddworld: Abe's Oddysee	39.900	34.900
Pandemonium 2	104.900	69.900
Police Quest Swat 2 (Ita)	99.900	69.900
Populous 3: The Beginning	119.900	79.900
Power Chess 2	89.900	69.900
Powerslide	89.900	59.900
Pro Pilot (Ita)	109.900	69.900
Quake II	94.900	69.900
Quake Resurrrection Pack	49.900	44.900
Railroad Tycoon 2	99.900	69.900
Rainbow Six (Ita)	99.900	69.900
Rayman	39.900	34.900
Rayman Gold	59.900	49.900

Reah: Face The Unknown	89.900	59.900
Red Baron (Edicola)	39.900	34.900
Red Jack	99.900	69.900
Redline Racer	94.900	69.900
Return to Krondor	99.900	69.900
Ring	119.900	69.900
S.C.A.R.S.	84.900	59.900
Scudetto 3	Telefonare	Telef.
Sega World Wide Soccer	94.900	49.900
Sensible Soccer Eur. Club Ed.	84.900	49.900
Settlers III	99.900	69.900
Shadows Of The Empire (Edicola)	49.900	34.900
Shogo	89.900	69.900
Sim City 3000	Telefonare	Telef.
Sim City Classic (Edicola)	49.900	34.900
Ski Racing	39.900	34.900
Small Soldiers	89.900	69.900
Spellcross	79.900	39.900
Star Fleet Academy	99.900	69.900
Star Wars: Rogue Squadron	114.900	89.900
Starcraft (Ita)	109.900	69.900
Stratego	89.900	69.900

Ten Pin Alley (Edicola)	49.900	34.900
Test Drive 4x4	94.900	69.900
Test Drive 5	94.900	69.900
The House Of The Dead	94.900	49.900
The Triangle	89.900	69.900
Tomb Raider III	99.900	69.900
Tomb rider (Edicola)	39.900	29.900
Top Gun 2: Hornet's Nest	Telefonare	Telef.
Total Air War	99.900	69.900
Trespasser	104.900	69.900
Turok	89.900	49.900
Turok 2	Telefonare	Telef.
U.S. Navy fighter '97 (Edicola)	49.900	34.900
Ultimate Race Pro	44.900	39.900
Ultim. Soccer Manager 98/99	79.900	64.900
Viper Racing	69.900	49.900
Warbreeds	79.900	59.900
Warcraft 2 (Edicola)	39.900	34.900
Wargasm	99.900	69.900
Warhammer 40000 Chaos Gate	99.900	69.900
Warlords III	99.900	69.900
Wing Commander Prophecy	99.900	39.900
World League Soccer '99	99.900	69.900
Worms Armageddon	Telefonare	Telef.
WWII Fighters	114.900	89.900
X-Files - The Game -	129.900	79.900

SEI UN RIVENDITORE?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe® in partecipazione con noi ?

TELEFONA AL 02 - 422.26.84

QUI PUOI USARE
VISA
CartaSì

PAZZIATOTALE

NEI GIORNI PAZZI DAL 01-03-99

VENGONO APPLICATI I PREZZI INDICATI IN ROSSO

Prezzi IVA inclusa - I prezzi promozionali indicati in rosso sono validi solo nel periodo di promozione - I prezzi potranno variare in qualsiasi momento

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02 42 300 10 fax 02 48 3000 72

Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adessilandia - Milano

Tel. 02 42 300 10

empire INTERACTIVE

SHEEP

Sono molto contento di parlare di questo gioco, perché mi da la possibilità di parlare di qualcosa che mi sta molto a cuore. Ma andiamo con calma: prima vi descriverò Sheep in tutti i suoi aspetti e solo in seguito dedicherò un paio di righe a del bieco proselitismo. Cominciamo col dire che questo prodotto, anziché vantarsi di incorporare un'intelligenza artificiale avanzata, fa un punto d'onore del contrario, ovvero della perfetta simulazione dell'ottusità propria delle pecore in carne e lana. Fatta questa doverosa premessa, mi pregio di comunicarvi che Sheep dovrebbe essere un lontano discendente di quel Lemmings che ha fatto passare numerose notti insonni a me e a diverse mie conoscenze ai gloriosi tempi dell'Amiga. Vostro compito sarà infatti quello di condurre un gruppo di pecore assolutamente cerebrolese verso l'agognata meta, il Monte Muflone. E qui non posso non fare una digressione, come già annunciato all'inizio dell'articolo. Dovete infatti sapere che io e pochi altri illuminati veneriamo una Triade assolutamente impareggiabile, composta da Boomer, Signore di tutto ciò che è, non è e potrebbe essere se solo gliene fosse data la possibilità, Tagadaz, colui il quale riesce a gridare sempre più forte di tutti e Muflone, l'animale sacro e intoccabile. Non avete capito assolutamente nulla? Pazientate... tornerò sicuramente sull'argomento nel corso di qualche futuro delirio.

MIG ALLEY

E dalle pecore passiamo agli aerei, per parlare del nuovo simulatore di volo della Rowan Software, una compagnia che perlomeno ha il buon senso di mettere una donnina poco vestita nel logo di ogni suo prodotto. Scorrendo la lista delle caratteristiche salienti di questo gioco, si scopre innanzitutto che è stata implementata una campagna dinamica, in modo tale che ogni azione compiuta da un giocatore si rifletta in qualche modo sulle missioni che dovrà andare a compiere successivamente. Questo è un bene, poiché aumenta notevolmente la longevità, che dovrebbe già essere assicurata dalla possibilità di scegliere se gestire i combattimenti con una visuale ravvicinata o occuparsi della campagna nella sua globalità e vestire i panni dello stratega, fermo restando che in ogni momento è possibile passare da una modalità all'altra. Leggendo la press release non ho potuto trattenere un sorrisino quando ho appreso che saranno presenti comunicazioni via radio realistiche, allo scopo di aiutare e confondere il giocatore... chissà se è possibile tirare un cazzottone all'infernale aggeggio per farlo stare zitto, come accade nei fumetti!

STARS! SUPERNOVA

Forse non tutti conosceranno Stars!, ma posso assicurarvi che si tratta di un vero e proprio successo di livello mondiale, al punto da essere inserito da più di 3 anni nella classifica dei venti titoli più amati dagli utenti di Internet, nonostante non sia mai stato commercializzato tramite i canali tradizionali e non disponga di grafica da urlo. Si tratta di un gioco di strategia spaziale a turni sul modello di Masters of Orion giocabile via e-mail che ha raccolto un grandissimo numero di appassionati in tutto il mondo, ragion per cui Novalogic ha giustamente deciso di imporre il proprio marchio sul seguito, che giungerà nei negozi dopo le vacanze estive. La novità principale risiederà sicuramente nella grafica, completamente rivoluzionata e adattata alle esigenze odierne, ma anche il protocollo che gestisce il gioco via Internet è stato riscritto per permettere a 16 giocatori di sfidarsi in tempo reale. Inoltre, è stata aggiunta una modalità single player che vanterà ben cinque livelli di difficoltà. Io lo sto sicuramente aspettando con ansia e non vedo l'ora di saperne qualcosa di più!

MOTOR RACING

Archiviato il non esaltante Grand Touring, l'Empire prova a rimettersi in pista con un prodotto che si propone di simulare diversi tipi di competizione, permettendo ai giocatori di porsi al volante delle auto sportive già viste in TOCA 2, di traballanti go-kart e di avveniristici prototipi. Al momento non saprei sinceramente su quali carte possa contare questo titolo per differenziarsi dalla massa di concorrenti, anche perché le informazioni in mio possesso citano una serie di caratteristiche (12 differenti vetture, grafica tridimensionale, condizioni atmosferiche, incredibili possibilità di personalizzazione della vettura e altre amenità del genere) che ormai sono patrimonio comune dei prodotti di questo genere. Ce la faremo ad aspettare ancora sei mesi? Io credo che non avrò il minimo problema, data l'abbondanza di giochi che permettono agli Schumacher in erba di schiantarsi contro ogni tipo di oggetto inanimato senza correre rischi concreti.

THE SETTLERS III – QUEST OF THE AMAZONS

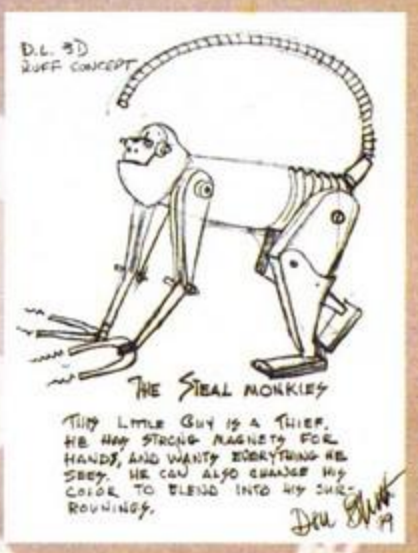
Nella storia della guerra c'è un solo popolo composto esclusivamente da donne che abbia goduto di qualche credito: le Amazzoni. Le quali, poveri noi, saranno protagoniste del prossimo data disk di Settlers III. In arrivo dopo l'estate, Quest of the Amazons le introdurrà insieme con tutta una serie di nuovi edifici e installazioni. Potranno usare anche la magia. Tra i nuovi personaggi arriverà il ladro, capace di infiltrarsi negli accampamenti nemici e rubar loro le provvigioni, oltre a esplorare il territorio senza che la vittima se ne accorga. Nel data disk troverete anche due nuove campagne e alcuni livelli singoli, da giocare in solitario o in multiplayer. L'editor di livelli sarà appositamente patchato, per consentirgli di gestire anche le Amazzoni.

SHADOWPACT

Il titolo più interessante nel line up della Blue Byte è sicuramente Shadowpact, che nelle intenzioni della software house definirà una nuova categoria di videogiochi: l'avventura strategica in tempo reale (in poche parole, un mix di RPG, avventura e strategia). Si tratta del primo titolo sviluppato negli Stati Uniti e i programmatori ce l'hanno messa veramente tutta, assoldando anche la Pixel Perfect, una casa di postproduzione sicuramente nota agli appassionati di cinema, per realizzare una sequenza iniziale che non avesse nulla da invidiare ai film di Hollywood.
Una volta dentro al gioco, il vostro mestiere sarà interagire con oltri 40 personaggi, le cui azioni saranno determinate, oltre che da quello che gli direte e farete, dal comportamento (simulato) di tutti gli altri personaggi del gioco. Dunque ogni partita sarà diversa dalle altre. Per il background si è attinto a fonti diverse ed eterogenee: dal Pendolo di Focault di Eco ai miti di Cthulhu, dalla musica dei Portishead al mondo cyberpunk. Io non so cosa aspettarmi, credo sia lo stesso per voi... Ne sapremo di più verso Natale.

DRAGON'S LAIR 3D

Se siete tra coloro che all'inizio degli anni '80 facevano la fila davanti ai coin op laser disc sperando che Braybrook o Crowther riuscissero a ficcare tutta quella roba in un C64, spegnete lo stereo e concentratevi su queste righe: Don Bluth e Rick Dyer, i principali designer dell'originale Dragon's Lair, sono tornati insieme per fare la versione 3D! Il gioco è ancora in fase di progettazione e sarà pubblicato su CD ibridi PC & Mac verso Natale di quest'anno. Si sa ancora pochissimo sulla forma effettiva dell'engine e di tutto il resto. Se non altro, Don Bluth in persona ha rivelato che ci saranno nuovi scenari e nuovi nemici, tra cui delle scimmie meccaniche (visibili in foto) non presenti nella versione laser disc. Di sicuro non sarà un gioco violento, visto che la Blue Byte non approva questo genere di produzioni. Ed è d'uopo mantenere lo spirito goliardico dell'originale...
Alessandro La Spada



Microsoft

AGE OF EMPIRES II

Quest'anno per la prima volta Microsoft si è presentata all'E3 con un line-up agguerrito e ricco di novità, tanto da meritarsi ben quattro pagine in questo speciale, al pari con software house ben più blasonate in campo videoludico. Cominciamo dunque con quello che è sicuramente il prodotto più atteso, quell'Age of Empires II che dovrebbe confermare il successo del suo predecessore. Da quel che ho potuto vedere nel corso di una presentazione tenuta a Milano da Bruce Shelly, producer del gioco ed ex braccio destro di Sid Meier, il gioco è in avanzata fase di programmazione, fatta eccezione per alcuni bug, e dovrebbe rispettare la data d'uscita fissata a ottobre. Tra le nuove caratteristiche citiamo l'aggiunta di diversi tipi di formazione, i miglioramenti apportati all'intelligenza artificiale, la presenza di valide alternative allo scontro militare e l'aumento delle popolazioni presenti nel gioco, che ora sono ben 13. Sarà disponibile anche una modalità multiplayer che permetterà a 8 giocatori di scontrarsi all'interno di MSN Gaming Zone.

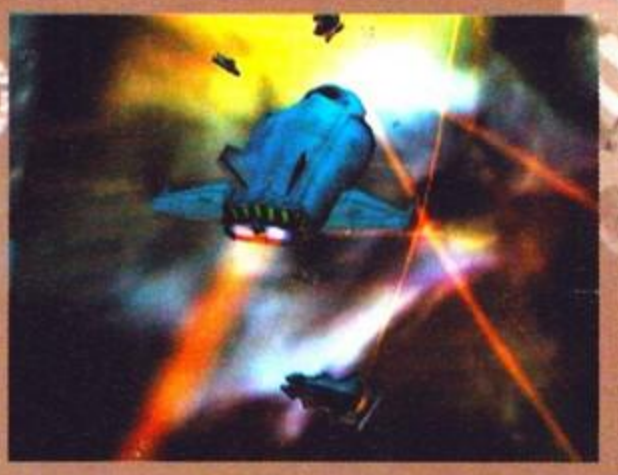
ASHERON'S CALL

E' un bel po' che seguo le traversie di questo titolo annunciato da parecchio tempo, ma in perenne ritardo, e devo ammettere di attendere con trepidazione la sua uscita. Da vecchio appassionato di giochi di ruolo, sia in forma cartacea che videoludica, sono infatti ansioso di vedere cosa ci riserva il "dopo Ultima Online". In questo caso i personaggi agiranno in un tipico contesto fantasy, ovvero un'isola rigurgitante magia e misteri, e potranno essere personalizzati dal giocatore in diversi modi, anche se sembra che non sarà possibile scegliere una professione, ma solamente sviluppare delle abilità col tempo a seconda delle proprie azioni e delle caratteristiche di partenza. Questa non è affatto una limitazione, ma semplicemente una scelta diversa rispetto a quella operata dal team di Lord British... ora si tratta solo di capire chi ha ragione! La grafica tridimensionale non sembra malaccio, anche se è per forza di cose un po' limitata da necessità di collegamento, quindi credo che molti di voi si uniranno a me nell'aspettare questo titolo previsto per Natale.

FIGHTER ACE II

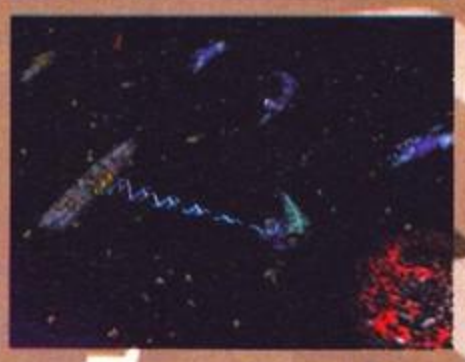
Ed eccoci arrivati a un altro titolo dedicato esclusivamente al multiplayer via Internet e più in particolare attraverso il servizio Microsoft MSN Gaming Zone. Il primo capitolo della serie non brillava certamente per grafica e realismo, tanto che, dopo un primo periodo di gloria dovuto al fatto di essere uno dei primi simulatori di volo giocabili via Internet, è caduto rapidamente nel dimenticatoio. Questa volta i programmatori assicurano di aver compiuto sforzi non indifferenti per assicurarsi che la sorte del prodotto fosse ben diversa, lavorando sul motore grafico e introducendo diversi modelli di aerei della Seconda Guerra Mondiale. Sarà così possibile vestire i panni di un pilota inglese, tedesco, americano, russo o giapponese e lanciarsi nell'arena assieme ad altri 200 giocatori. Personalmente, penso che valga la pena dare un'occhiata a FA2 anche solo per constatare che casino si crea con un tale numero di piloti in uno spazio ristretto. La mia curiosità sarà saziata verso la fine dell'anno.

ALLEGIANCE



La presenza di alcuni giochi pensati esclusivamente per essere giocati via Internet nel catalogo Microsoft, dopo l'uscita di Unreal Tournament e la disponibilità in rete di Quake 3 Test, mi fa pensare che il 2000 sarà finalmente l'anno in cui l'online gaming si consacrerà e passerà da attività collaterale e spesso sperimentale a vera e propria fonte di guadagno, permettendo a diverse software house di sviluppare prodotti pensati per la rete. E' questo il caso di Allegiance, uno sparatutto spaziale senza troppe pretese di profondità, ma che promette ambientazioni graficamente stupende e azione senza freni. Allegiance permetterà di costituire squadre e di specializzarsi in un determinato ruolo, sia esso quello di pilota o di operatore della torretta laser, e i dati di ogni giocatore verranno salvati e modificati di volta in volta, in modo da stilare una classifica e spingere i partecipanti a lottare per le prime posizioni. Dovremo aspettare ancora un annetto per mettere le mani su questo prodotto.. forse per quell'epoca saranno diminuiti i problemi di velocità che affliggono la rete nostrana.

CONQUEST: FRONTIER WARS



Una delle mosse più azzeccate da parte di Microsoft Games è stata l'acquisizione dei titoli Digital Anvil, software house fondata dal mitico Chris Roberts e da suo fratello. I prodotti di questa società formatasi da pochi mesi sono infatti i più notevoli del line-up della casa di Redmond, con particolare attenzione per Freelance, titolo su cui non si è ancora dissolta la cortina di ferro della segretezza. Parliamo dunque di Conquest, uno strategico spaziale che sembra essere molto interessante. Il giocatore guiderà negli spazi interstellari una flotta di astronavi tridimensionali agendo su di loro con il mouse come se stesse selezionando delle unità in un normale strategico 2D; già questo mi rende curioso di sapere come avranno gestito i game designer il compromesso tra giocabilità e accuratezza strategica. Sfortunatamente non ne sapremo molto prima di un annetto, dato che Conquest: Frontier Wars è previsto per la primavera del primo anno del nuovo millennio.

FLIGHT SIMULATOR 2000

Non poteva mancare una nuova edizione del prodotto più diffuso tra gli appassionati del volo civile (chissà come mai quello inciville non se lo fila mai nessuno...). A dire la verità, quest'anno ci ritroveremo ben due versioni di questo prodotto, una delle quale, denominata Professional, conterrà alcuni strumenti di training avanzato e un assolutamente astruse... Poiché mi viene mal di testa solo a pensarci, credo che vi parlerò dell'edizione "light", che si avvarrà di un motore grafico nuovo di zecca pronto a spingersi sempre di più verso la fatidica soglia del fotorealismo e due nuovi velivoli: il Concorde e il Boeing 777-300. Sarà possibile schiantarsi contro la torre di controllo di ventimila aeroporti e devastare gli edifici più famosi di Londra, Parigi, New York e altre cinquanta città, ignorando completamente la complessa strumentazione di bordo e l'utilissimo GPS. Verso ottobre di quest'anno, quando il gioco si renderà disponibile, i maniaci della previsione potranno anche scaricare da Internet le previsioni metereologiche e implementarle negli scenari di FS2000.

LINKS EXTREME

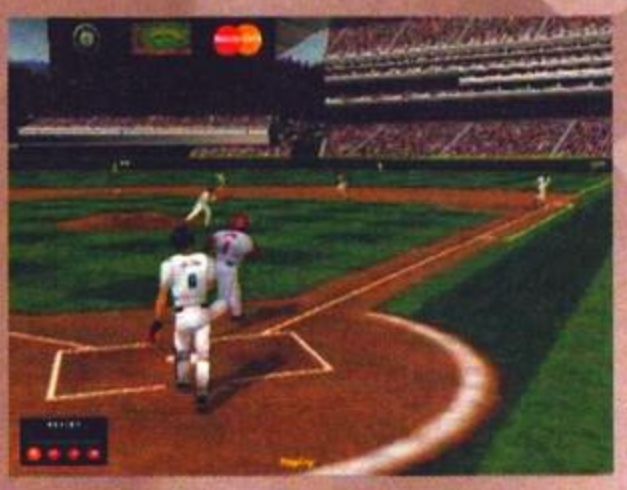
Quest'anno Bill Gates ha deciso di festeggiare l'acquisizione della Access Software con due nuovi prodotti: Lings LS 2000 e Links Extreme. Purtroop, del primo titolo non si sa ancora molto e non sono disponibili immagini, ma posso anticiparvi che si tratterà di una simulazione golfistica classica e incorporerà sei percorsi, tra i quali spicca St. Andrews, uno dei templi del golf. Più originale è Links Extreme, prodotto che prende a prestito l'armamentario di questo sport e pone i giocatori in alcuni contesti assolutamente deliranti. Sarà così possibile sparare palline all'interno di una discarica cercando di colpire bersagli mobili di diverse dimensioni o cercare di far saltare in aria tutti gli altri avversari tirando palline esplosive lungo un percorso che non sfigurerebbe se confrontato con i bunker della Grande Guerra. Se a questo aggiungiamo una modalità in cui ogni palla obbedisce a regole proprie, un percorso ambientato in una dimensione parallela e otto golfisti assolutamente assurdi conciati peggio di me in una giornata storta, direi che questo titolo potrebbe risultare divertente anche per chi non ha il minimo interesse per Tiger Woods e soci. Non ci è dato di sapere quando tutto ciò sarà disponibile, ma ritengo che potremmo averne notizia molto presto.

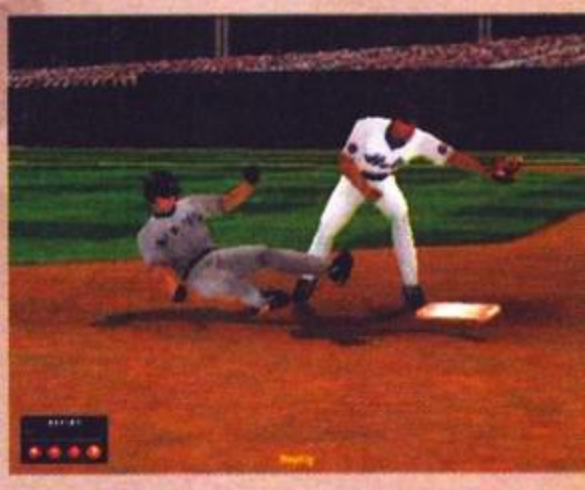
LOOSE CANNON

Ne avete già sentito parlare in occasione di un lungo articolo apparso su queste pagine qualche mese fa, quindi non mi dilungherò oltremodo nell'introdurre questo titolo della Digital Anvil. Si tratta di un action-adventure ambientato nel futuro che vi vedrà vestire i panni di un mercenario capace tanto di schizzare per le strade a bordo di una macchina elaborata in ogni sua parte, tanto di portare a termine missioni appiedate. In effetti, sarà molto importante scegliere in che modo affrontare ogni problema che vi si porrà di fronte e le vostre azioni influenzeranno lo svolgersi della trama. Oltre alle 20 missioni principali, potrete impegnarvi in compiti che vi risulteranno utili, ma non indispensabili, e anche andare in giro a fare un po' di casino senza nessun motivo particolare. Gli aspetti relativi al combattimento saranno molto curati, così come lo sarà il multiplayer, che permetterà a otto giocatori di farsi saltare in aria a vicenda dopo la primavera del 2000.

MICROSOFT BASEBALL 2000

Una delle novità tirate fuori dal cappello a cilindro del signor Gates quest'anno è una serie di prodotti sportivi a basso costo mirati al pubblico che solitamente non acquista molti videogiochi, ma passa i propri pomeriggi guardando le partite alla TV. Il primo titolo di questa serie dovrebbe uscire il mese prossimo e porta il nome di Microsoft Baseball 2000. Il gioco preferito da Elio e le Storie Tese sarà simulato in tutti i suoi aspetti, permettendo agli appassionati di giocare un intero campionato o di ricostruire le partite più significative della storia di questo sport. Una caratteristica essenziale di questa serie è la facilità d'utilizzo: visto il target molto ampio, ogni prodotto rilasciato a prezzo di budget disporrà di un'interfaccia semplice e intuitiva, utilizzabile anche dal cittadino medio americano. Personalmente, ritengo che quest'iniziativa possa avere un grande successo negli States, dove si pappano qualunque cosa costi meno del solito, a partire dai simulatori di caccia al cervo, ma non credo che sfonderà nel Vecchio Continente, dove i palati sono molto più fini.





INTERNATIONAL FOOTBALL 2000

Il calcio è, per gli italiani, qualcosa di mistico, un rito irrinunciabile che si ripete ogni settimana, un sortilegio capace di privare di ogni volontà persona altrimenti dotate di un numero standard di neuroni. E' quindi naturale che un prodotto sull'argomento proveniente dagli States susciti qualche perplessità, anche se non dobbiamo dimenticare che la serie Fifa, regina incontrastata in questo campo, proviene dal Canada, nazione che non è particolarmente nota per i propri successi con la palla pezzata. Questo prodotto, appartenente alla linea budget di Microsoft, è stato comunque realizzato con l'ausilio di diversi esperti inglesi, quindi non mancherà l'apporto dei rappresentanti della culla di questo sport. Non ci è dato sapere molto su questo titolo che vedrà la luce in autunno, ma possiamo già anticipare che saranno l'azione e la frenesia a farla da padroni, in un probabile tentativo di avvicinare i simpatici yankee a questa disciplina che, nonostante i mondiali del 1994, rimane per loro piuttosto oscura.

NBA INSIDE DRIVE 2000

Il basket è sicuramente uno dei miei sport preferiti e non perdo occasione, appena ho un paio d'ore di tempo, per recarmi al solito campetto dove regolarmente trovo altri desperados come me che non trovano niente di meglio da fare che accapigliarsi sotto un canestro e motteggiarsi di continuo. Sono dunque un appassionato della serie NBA Live di EA, ma ciò non toglie che io veda con interesse ogni nuovo tentativo in questo campo, ivi compreso questo prodotto di Microsoft, che si inserisce nella collana venduta a prezzo di budget e promette azione indiavolata e schiacciate spettacolari, un po' sul modello di NBA Jam. Per aggiungere realismo alle azioni sono state utilizzate sequenze di motion capture di Ray Allen, non troppo noto giocatore dei Milwaukee Bucks, e naturalmente un paio di commentatori americani dalla parlata strettamente yankee faranno del loro meglio per enfatizzare le fasi di gioco. Potremo schiacciare a canestro in autunno, spaccando il vetro del tabellone e costringendo un omino a raccogliere i vetri dal parquet, proprio come accadeva nel vecchio Doctor J Vs. Larry Bird per C64.

Microsoft

NFL FEVER 2000

C'era da aspettarsi che Microsoft non si sarebbe fatta sfuggire la licenza NFL per il lancio di un nuovo prodotto, quindi ora mi tocca parlarvi di quest'ulteriore simulazione di football americano. L'impostazione in questo caso sarà prettamente arcade e saranno presenti anche mosse speciali che, se eseguite con celerità, permetteranno ai giocatori di effettuare passaggi funambolici o placcare gli avversari con voli degni dei trapezisti del circo. Anche la sezione di selezione delle tattiche, molto importante in una simulazione di questo sport, sarà assolutamente immediata e permetterà anche ai meno esperti di destreggiarsi tra le strategie di gioco. Non mancherà ovviamente il Super Bowl, momento clou di ogni stagione NFL, a cui potranno prendere parte le squadre trionfatrici delle due divisioni. A tale proposito, è bene ricordare che il gioco sarà aggiornato alla stagione corrente e che saranno presenti compagini nuove di zecca come i Cleveland Browns e i Tennessee Titans.

PANDORA'S BOX

Alzi la mano chi non ha mai sentito parlare di Alexey Pajitnov. Bene, vedo che molti sono all'oscuro dell'identità di quest'uomo. E se vi chiedessi che cos'è Tetris? Penso che anche i sassi conoscano il videogioco in questione, un puzzle game dalla struttura molto semplice, eppure così affascinante da essere uno dei più giocati in tutto il mondo. Il simpatico russo menzionato poche righe più sopra altri non è se non il creatore di tale rompicapo, tornato sui nostri schermi con una devastante collezione di giochi spaccacervello. Il vaso di Pandora conterrà ben 10 puzzle differenti che potranno essere configurati fino a ottenere 350 diverse combinazioni e sarà mirato all'intera famiglia, con vari livelli di difficoltà ed enigmi facili da comprendere, ma molto difficili da risolvere. Visto il pedigree dell'autore, non mi stupirei se a settembre ci ritrovassimo tra le mani un prodotto capace di avvincere per lungo tempo sia gli amanti dei rompicapo che un pubblico più vasto.

STARLANCER

Come ho già accennato in precedenza, Chris Roberts, il creatore di Wing Commander, sta lavorando su di un progetto a lunghissimo termine denominato Freelancer. Per non lasciare i videogiocatori a bocca asciutta per un periodo di tempo troppo lungo, il buon Chris sta però lavorando alacremente a Starlancer, una space opera la cui pubblicazione è prevista per la fine dell'anno. La trama sarà molto particolare, poiché narrerà di un conflitto interplanetario tra Stati Uniti, Cina, Russia e Gran Bretagna e un pugno di altri paesi. Sì, non avete letto male... le nazioni più potenti della Terra, ormai stanche di combattere sul suolo del nostro pianeta, hanno infatti deciso di lanciarsi alla conquista dello spazio e sono pronte a tutto per riuscire nell'impresa. I punti di forza di Starlancer saranno la graifa di ottimo livello, le ambientazioni a cavallo tra futuro remoto e Seconda Guerra Mondiale e il supporto per il multiplayer che coinvolgerà un massimo di 8 giocatori in modalità deathmatch o cooperativa.

SIDEWINDER DUAL STRIKE

Dopo aver trattato per quasi quattro pagine i nuovi videogiochi Microsoft mi è sembrato doveroso dedicare un piccolo spazio alla più significativa novità nel campo delle periferiche di gioco. Ogni anno infatti in occasione dell'E3, la casa di zio Bill presenta un nuovo dispositivo dedicato ai videogiocatori e, se l'anno scorso ero rimasto positivamente impressionato dal Sidewinder Freestyle che avevo avuto modo di provare ad Atlanta, quest'anno i progettisti di Redmond hanno partorito qualcosa di ancora più innovativo. Il Dual Strike è infatti un joypad dotato di una manopola rotante atta a simulare i movimenti del mouse e di una specie di tastierino che consente di compiere tutte le azioni richieste da uno sparatutto tridimensionale. E' infatti agli shooter in prima persona che è destinata questa periferica, dato che lo scopo principale del suo utilizzo è simulare l'impiego di tastiera e mouse indispensabile per la buona riuscita in giochi di questo tipo. L'idea è sicuramente interessante e possiamo aspettarci ulteriori notizie nella sezione hardware dopo l'estate, quando si avvicinerà la data di commercializzazione di quest'ingegnoso apparecchio.

MSN GAMING ZONE

La presenza di diversi titoli dedicati esclusivamente al multiplayer mi ha spinto a dedicare uno spazio al servizio di gioco via Internet inaugurato da Microsoft un paio di anni fa. MSN Gaming Zone (www.zone.com) permette attualmente a chiunque di giocare gratuitamente ai prodotti della software house di Redmond, della Red Storm e della Lucasarts, oltre che a diversi puzzle, giochi di carte e di società (anche se l'idea di cimentarmi in un gioco di società tramite Internet mi rattrista un po'...). Oltre a ciò, sono presenti servizi di vario tipo, chat e concorsi continuamente aggiornati, elementi fondamentali per la costruzione di una comunità virtuale. Non mancano le classifiche suddivise per gioco, che vengono influenzate in particolar modo dai risultati dei numerosi tornei a premi che giornalmente hanno luogo sui server di MSN Gaming Zone. Per il futuro si prevede l'introduzione di diversi nuovi giochi e un potenziamento generale del servizio, per adeguarsi alle sempre più esose richieste in termini di banda dei giochi in rete dell'ultima generazione.

Giordano Contestabile

NEWEL
PERSONAL COMPUTERS

QUALITA'
DISPONIBILITA'
SERVIZIO

NON PERDERTI TRA MILLE PROPOSTE...

RICHIEDI IL NUOVO LISTINO TUTTO DA LEGGERE...

NEWEL
PERSONAL COMPUTERS

Anno 1 - Numero 2 - 03 maggio 1999 - Il presente listino annulla e sostituisce completamente quelli precedenti

UNIVERSO STAMPANTI

Finalmente il nuovo listino prezzi delle stampanti a getto d'inchiostro e laser Epson, HP e Canon.

ROTTAMAZIONE 1999

E' possibile rottamare i vecchi computers

Riprende la ormai famosa campagna rottamazione dei computers e degli accessori.
Dai nostri negozi affiliati è possibile far valutare il vecchio computer (dal 286 al Pentium) per l'acquisto di un nuovo computer della linea Newel Personal Computers.
E' possibile rottamare anche vecchi software, monitor e le console con i loro accessori e giochi (solo se originali).
Le società Newel Shop e Super Games possono rottamare il tuo computer.

SUPER OFFERTE USATO NEWEL

In offerta i computers Pentium serie I

Presso i negozi affiliati Newel Shop e Super Games trovi le fantastiche offerte dell'usato a partire soltanto da lire 700.000!!!
Devi preparare la tesi di laurea? Hai bisogno un computer per scrivere una lettera? Vuoi gestire la tua contabilità, stampare fatture, navigare in Internet oppure giocare con affascinanti giochi? Non spendere inutilmente con pochissimi soldi puoi acquistare un computer Pentium Serie 1 e fare così tutto quello che desideri.
I computer usati Newel sono testati per essere rivenduti come un prodotto (quale è) serio ed affidabile.
Tutti i computer sono corredati di software Windows 95 o Windows 98 Cdrom originale e provvisti di licenza MicrosoR.

Per ogni acquisto di prodotti Hardware Pc riceverete un interessante omaggio.

Sul retro del presente foglio potete trovare il listino aggiornato dei prodotti sempre disponibili presso i suddetti punti vendita. E' possibile ordinare prodotti, anche specifici, non inseriti a listino che saranno, su richiesta, preventivati. Con la prenotazione il cliente dovrà versare una piccola caparra del 10% del totale importo comprensivo di IVA.

LA FANTASTICA OFFERTA NEWEL DI MAGGIO

MB ASUS P2B AGP

PC 100 SDRAM & 100 MHz FSB
BOOT VIRUS PROTECTION & PC- CILLIN
HARDWARE MONITORING & LDCM
ACCELERATED GRAPHICS PORT
ULTRA DMA/33 BM IDE
UNIVERSAL RETENTION MECHANISM
CPU TEMPERATURE DETECTION
SUPPORTING INTEL PII E CELERON CPU
INTEL 440BX AGP SET

a sole lire **329.000** iva compresa

In Internet è FACILE con

NEWEL on line
Connected by Italy Net

- VELOCITA' E SEMPLICITA' GARANTITA
- ACCESSI PSTN E ISDN
- 150 NODI DI ACCESSO IN TUTTA ITALIA
- SUPPORTO TECNICO ON LINE GRATIS
- PROVA GRATUITA PER 10 GIORNI

Ricorda... ti pagheremo con la stessa moneta!!!

PUOI TROVARE I NOSTRI PRODOTTI DA

NEWEL Via Mach Mahon, 73 Milano - tel 02.33.00.00.36

Super Games Via Vitruvio, 37 Milano - tel 02.29.53.61.07

OGNI MESE TROVI NUOVE STREPITOSE OFFERTE!

ORA ANCHE PER CORRISPONDENZA

Tel. 02.61555360

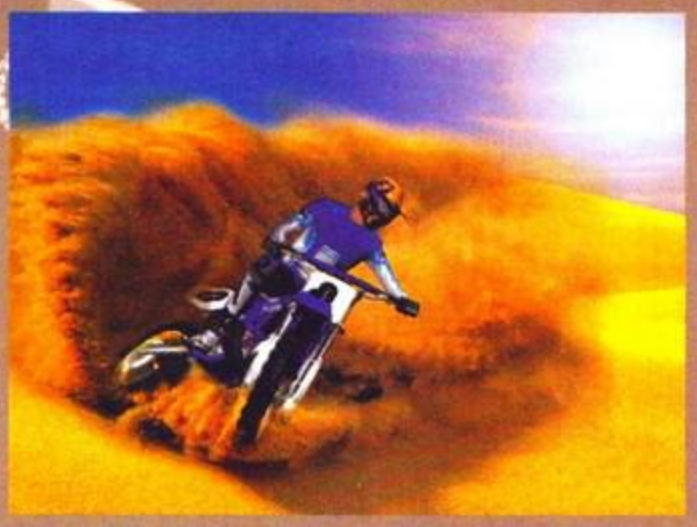
INTERNET : www.newel.it

NEWEL

Via Mac Mahon, 73
Tel. 02.33000036

RE-VOLT

La rivolta del titolo non sta in quello che dovete fare ma nello svolgimento di questo gioco, un gioco di corse che, stando ai programmatori, prende il genere delle corse e lo rivolta come un calzino. Guiderete delle macchine radiocontrollate capaci di intrufolarsi più o meno ovunque in terreni di gara che, per darvi un'idea, andranno dalle strade cittadine agli scheletri dei dinosauri in un museo o dentro un negozio di giocattoli. Ogni concorrente avrà le sue armi e i pericoli che dovrà sopportate non saranno causati solo dagli avversari, ma anche dall'ambiente circostante: nelle strade, ad esempio, dovrete stare attenti a non farvi schiacciare dalle 'vere' automobili. Potrete prendere un sacco di power up e farvi i livelli su misura grazie all'apposito editor.



Il gioco, in uscita alla fine di quest'anno, girerà su tutti i PC dotati almeno di un Pentium 200, scheda acceleratrice e Windows 9x.

SUPERCROSS 2000

Questo gioco, sponsorizzato da Jeremy McGrath, promette di stabilire il nuovo parametro per i giochi di motocross. Oltre a otto tracciati indoor del campionato ufficiale e otto outdoor riprodotti su licenza, potrete fare ogni sorta di acrobazia, subendone le spiacevoli conseguenze qualora non siate in grado di governare la moto. Ci saranno un track editor e un tutorial preparato con il contributo dello stesso McGrath. Quelli che se ne intendono, infine, potranno personalizzare le moto in vari modi.
Jeremy McGrath Supercross 2000 arriverà alla fine dell'anno e girerà su tutti i PC dotati almeno di un Pentium 200 e di Windows 9x. Necessaria una scheda video compatibile Direct3D.

TRICKSTYLE

La terza guerra mondiale è venuta e per fortuna la razza umana è sopravvissuta. È tornato il benessere e ora si sta persino troppo bene! Solo i privilegiati hanno il diritto di lavorare e tutti gli altri si annoiano... Tutti tranne i giovani più svegli, gli skater, i quali, comprata una tavola volante capace di portarli sui tetti dei palazzi, si mettono a volteggiare a trenta metri dal suolo... È proprio vero, pur di finire in televisione uno farebbe di tutto! I programmatori annunciano che per vincere non basterà andare veloce, ma bisognerà anche padroneggiare le acrobazie, visto che frutteranno punti utili ai fini della classifica e i vostri avversari le sfrutteranno intensamente. L'engine, con grafica in alta risoluzione, ricreerà gli effetti di accelerazione, frenata, derapata e tutto quello che serve a rendere realistica una simulazione. Per vederlo all'opera dovrete aspettare la fine di quest'anno.

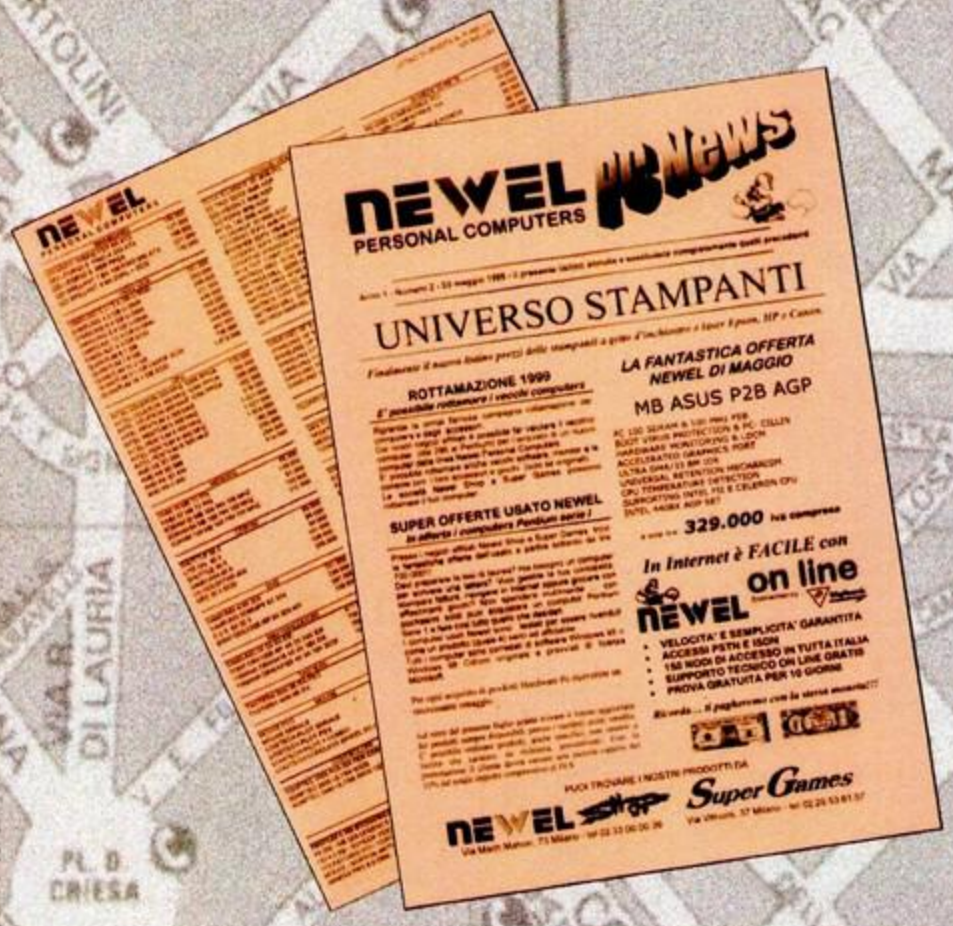
THRONE OF DARKNESS

Per sviluppare questo gioco, un action-RPG ambientato ai tempi del Giappone feudale, la Acclaim ha messo sotto contratto la Click Entertainment, che annovera alcuni membri del team che nel 1997 diede vita a Diablo. E visto che anche stavolta si tratta di un action-RPG, potete scommettere che verrà fuori un bel gioco...
In Throne of Darkness comanderete un massimo di sette samurai (fino a quattro contemporaneamente) impegnati nella lotta contro lo Shadow Lord, il malvagio signore che, grazie ai suoi Shadow Warriors, tiene in scacco tutte gli abitanti del paese. Visto che nei combattimenti la parte più importante sarà quella arcade, l'interfaccia sarà la più semplice possibile, permettendovi comunque di usare tutte le classiche opzioni di combattimento. Qualora riusciate a sconfiggere lo Shadow Lord, il gioco non finirà, bensì vi consentirà di prendere il suo posto. In altre parole, passerete da buoni a cattivi.
Naturale la presenza del multiplayer, che vi obbligherà prima di tutto a lottare con gli altri per diventare Shadow Lord e poi a continuare la lotta per evitare che vi uccidano come voi avete fatto con il vostro predecessore. Il gioco uscirà nella primavera dell'anno prossimo.

NEWEL
PERSONAL COMPUTERS

QUALITA'
DISPONIBILITA'
SERVIZIO

SCEGLI LA STRADA PIU' FACILE E SICURA!!!



COMPUTER NEWEL PENTIUM II 350
lire 1.499.000

COMPUTER NEWEL PENTIUM II 400
lire 1.999.999

COMPUTER NEWEL PENTIUM II 450
lire 2.399.000

SONO ARRIVATI!!!
COMPUTER NEWEL PENTIUM III
telefona subito!

ROTTAMAZIONE 1999

Fai valutare il tuo vecchio computer (dal 286 al Pentium) per l'acquisto di un nuovo computer della linea Newel PC. E' possibile rottamare anche vecchi monitor, stampanti, le console, gli accessori e i giochi (solo se originali).

Componentistica delle migliori marche

Computer Pentium serie 1 da lire 700.000!!!

Contatta il mondo, navigare in Internet ora è FACILE

NEWEL on line
Connected by Digibank
DISTRIBUTORE UFFICIALE

SUPPORTO TECNICO ON LINE GRATIS E PROVA DI 10 GIORNI GRATUITA

VASTO ASSORTIMENTO DI CONSOLE, GIOCHI E ACCESSORI

ORA ANCHE PER CORRISPONDENZA
Tel. 02.61555360
INTERNET : www.newel.it

NEWEL Stop
Via Mac Mahon, 73
Tel. 02.33000036

PSYGNOSIS

METAL FATIGUE

Sapete cos'è un Combot? Un Combot è un robot giganti ri-configurabile, uno di quelli che il giocatore potrà controllare nel mondo tridimensionale di questo gioco, che si ripromette pomposamente di offrire "il più avanzato gameplay e la migliore grafica mai visti in uno strategico real-time". L'azione può avere luogo simultaneamente su tre piani (superficie, sotterranei e orbita), e l'intelligenza artificiale è stata appositamente progettata dal game designer Mark Baldwin. I giocatori potranno costruire i propri Combots scegliendo tra migliaia di componenti disponibili e combattere per una dei tre eserciti presenti; le componenti strategiche sono assicurate dal fatto che esistono tre risorse di fondo necessarie alla sopravvivenza, che vanno estratte e controllate: vapore, lava ed energia solare. La struttura di gioco sembra abbastanza simile al recente Machines della Acclaim e la grafica promette la consueta lista di effetti di luce, visualizzati su terreni 3D ricchi di dettaglio. La saga dei Combot avrà inizio a novembre.
JPS

DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

Il line-up della Psygnosis è solennemente guidato da questo Drakan, che avevamo scoperto proprio all'E3 del 1998 e che in seguito agli ormai consueti ritardi è ancora in fase di programmazione. Dotati di una struttura di gioco a metà fra Magic Carpet e Panzer Dragoon, questo action/adventure in 3D vede protagonisti Rynn (la bella) e Arokh (la bestia), in un mondo di ambientazione fantastica che comprende 11 missioni e 4 scenari di base. Le missioni si svolgono sia in volo, a bordo dell'enorme dragone rosso, sia a terra; l'engine grafico del gioco consente animazioni di grande spettacolarità, grazie a una tecnologica che permette di visualizzare sequenze diverse contemporaneamente. L'atmosfera generale è il punto forte di questo gioco, ma anche l'azione ha il suo ruolo e si può contare su 50 diverse armi e 25 personaggi con cui interagire. Un aspetto interessante del gioco è che si può passare senza soluzione di continuità dagli ambienti esterni a quelli interni (per esempio entrando in una caverna), cosa che dovrebbe aumentare il livello di realismo e contribuire all'immersione del giocatore nel mondo parallelo di Drakan. E' anche prevista una ricca modalità multiplayer con supporto per 8 giocatori. Atteso con ansia per i prossimi mesi.
JPS

HIRED GUNS

Anche Hired Guns venne per la prima volta presentato all'E3 del 1998 e anche se è passato un altro anno la sua struttura di gioco ha mantenuto intatta la sua originalità. Questo shooter 3D vi permette infatti di controllare non uno, ma ben quattro personaggi diversi, tutti simultaneamente; lo schermo di gioco è opportunamente separato in quattro finestre e il giocatore può alternativamente controllare tutti i membri della propria squadra. La componente strategica che questo comporta è evidente, visto che di volta in volta bisognerà superare i vari ostacoli facendo uso del membro più adatto ai vari compiti. L'ambientazione è un po' cyberpunk e un po' post-tecnologica e consta di 18 livelli; le armi sono invece 17 ed è contemplata la possibilità di giocare in multiplayer in 8 gestendo due squadre collaborative tutte di umani. L'unica speranza è che l'interfaccia grafica sia all'altezza del gioco, visto che potrebbe diventare complicato occuparsi di quello che sta facendo il personaggio principale e contemporaneamente gestire le operazioni degli altri tre. Lo scopriremo a ottobre.
JPS

WINGS OF DESTINY

Il titolo di questo gioco mi riporta alla mente Wings della Cinemaware, per Amiga, un gioco capace di ricreare appieno l'atmosfera della prima Guerra Mondiale, tenendo il giocatore incollato allo schermo grazie a una sorta di diario di guerra che intrigava forse più dell'azione stessa. Questo gioco della Psygnosis, invece, sull'azione punta al 100 percento ed è ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, non nella Prima. Potete sedervi nel cockpit di quattro gioielli storici come il Messerschmitt 109e, il P51b Mustang, il Messerchmitt 262 e il Supermarine Spitfire Mark 1 e volare per le forze dell'Asse o per quelle Alleate in una delle 50 missioni disponibili. Tutte le campagne sono basate su avvenimenti reali del periodo bellico e gli stessi scenari di gioco riproducono fedelmente i terreni reali; come era poi consuetudine per i piloti della Seconda Guerra Mondiale, anche in Wings of Destiny vi ritroverete a volare sugli oceani, all'attacco di gigantesche e temibili portaerei. Sono inclusi, infine, quattro tipi di missioni supplementari specificamente per la modalità multiplayer. In arrivo a Natale.
JPS

NATIONS: WWII FIGHTER COMMAND

Se cercate un simulatore di volo della Seconda Guerra Mondiale a tutto punto, realistico ed estremamente completo, eccolo: questo gioco, sviluppato internamente da Psygnosis, vi mette infatti a disposizione ben 16 velivoli e 45 campagne storicamente accurate. Scegliete il vostro aereo preferito tra quelli in forza agli eserciti di Germania, Stati Uniti e Gran Bretagna e volate su riproduzioni fedeli dei teatri di scontro originali del conflitto, ricreati attraverso scansioni satellitari. Il modello fisico dei velivoli è stato persino sottoposto all'approvazione di un pilota della RAF; il gioco comprende anche diversi filmati originali del periodo, oltre a un database informativo sulla guerra, segno che si è voluto ricercare il massimo della completezza. Per chi vuole un'azione meno impegnativa, comunque, ci sono anche 20 campagne "Instant Action". Gli aerei possono essere danneggiati in 12 punti d'impatto differenti, che comprendono il sistema idraulico, il motore e il timone; ciascun modello è equipaggiato con cockpit virtuali accuratamente riprodotti e l'engine grafico consterà effetti climatici di grande realismo. L'unico problema è che tanta meraviglia è destinata unicamente a PC di fascia alta, visto che il sistema raccomandato è un P2/300 con 64MB di RAM e scheda AGP. Se volete provare l'ebbrezza di questo volo, quindi, fate in modo di essere abili e arruolati in tempo per l'autunno.

PANZER ELITE

La Psygnosis deve essersi accorta che negli anni '40 si è combattuta la Seconda Guerra Mondiale e che poteva forse essere una buona idea farci sopra dei videogiochi: questo Panzer Elite è infatti solo uno dei tre titoli attualmente presenti nel line-up della casa inglese basato sul più devastante conflitto globale che l'Umanità abbia sin qui conosciuto. Questo simulatore di carri armati è sviluppato dalla tedesca Wings Simulations e riproduce con la massima accuratezza lo scontro cingolato anche grazie a un engine 3D appositamente sviluppato. Nel gioco sono inclusi 23 carri controllabili dal giocatore, ciascuno ricostruito partendo dalla documentazione originale del periodo. Gli scenari sono ben 80, anche questi riprodotti con cura da materiale fotografico originale degli anni '40; i terreni presentati sono stati effettivamente calcati dai carri durante il conflitto, in Europa e Africa settentrionale. A corredo di tutto questo, esiste anche un archivio filmato con sequenze finora inedite di scontri realmente avvenuti. Il giocatore può intraprendere una campagna completa, scegliendo fra Americani e Tedeschi e assistere allo svolgersi della guerra, gestendo il proprio plotone attraverso le difficoltà degli scontri, migliorandone le abilità e assoldando nuovi membri. Per tutto gli appassionati entro il mese di novembre.
JPS

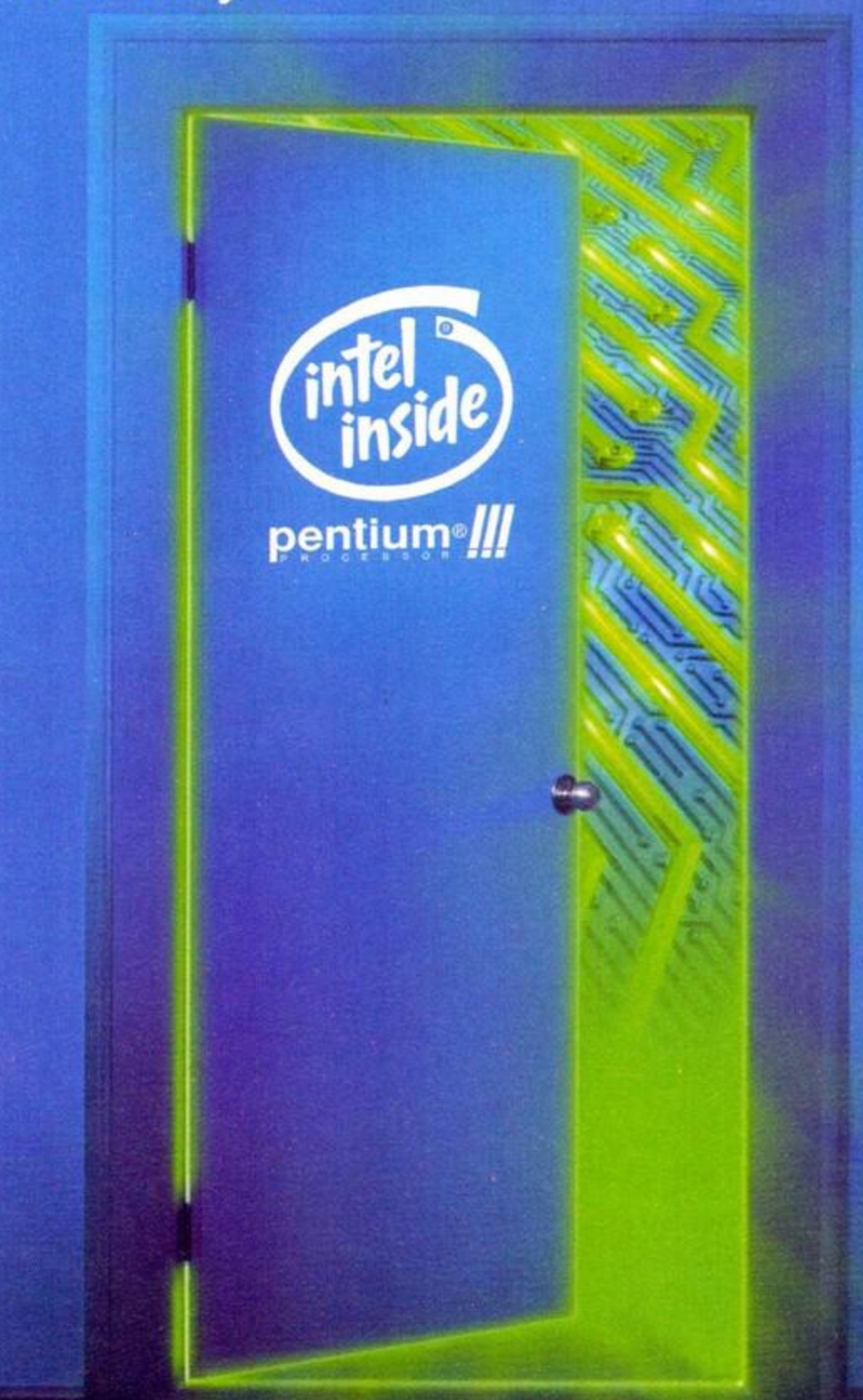
ROLLCAGE EXTREME

Le macchine di Rollcage sono indistruttibili: questo è il concetto di fondo del gioco, che determina quindi la possibilità di esibirsi in evoluzioni a 360° in piste altamente spettacolari e completamente scollegate dalla realtà fisica. Forse, però, questo genere di racong games futuribili ha fatto il suo tempo e siamo ormai abituati ai power-up, alle armi, alle varie modalità di gioco... il seguito di RollCage, comunque, cercherà di dire la sua: la data di uscita prevista è ancora però lontana, si parla dei primi mesi del 2000.
JPS

EXPERT POOL

Questo gioco potrebbe essere il sogno di ogni appassionato di biliardo. Expert Pool riproduce all'estremo dettaglio ben 19 differenti discipline del biliardo, avvalendosi anche di un complesso modello fisico, il più evoluto sin qui proposto da qualsiasi simulazione (almeno stando alla Psygnosis). La cosa divertente è che il giocatore può scegliere una delle varie ambientazioni di gioco tra le 13 disponibili, che comprendono anche lo Strip Bar e la bettola di Las Vegas. Inoltre si può decidere il proprio grado di abilità interpretando uno dei 200 (!) personaggi presenti, ognuno con il suo caratteristico look (dal buzzurrone bevi-birra al campioncino modello in giacca e farfallino). Per i più tecnici è prevista la possibilità di osservare la posizione della palla da diversi punti di vista contemporaneamente, aprendo numerose finestre sullo schermo. Infine, il sistema di intelligenza artificiale del gioco migliora con voi, imparando le vostre abilità e fornendo così un livello di sfida sempre adeguato. In arrivo per l'estate.
JPS

Processore Intel® Pentium® III.
Tutta la potenza
per entrare sul serio in Internet.



www.intel.it

Ecco il processore Intel® Pentium® III. Qualunque cosa tu voglia fare - gioco, shopping o navigazione in rete - il processore Pentium III la renderà davvero più entusiasmante. Così, in Internet non ci navigherai più: ci entrerai sul serio. Per vedere come, vai al sito www.intel.it

©1999 Intel Corporation. Tutti i diritti sono riservati. Intel e Pentium sono marchi registrati. This way in è un marchio di Intel Corporation.

intel

ARMORED FIST 3

Prima di tutto, devo premettere che Novalogic ha annunciato la pubblicazione di Comanche 4, titolo molto atteso anche dal sottoscritto. Purtroppo, al momento di andare in stampa non erano disponibili fotografie delle prime fasi di sviluppo del prodotto, ma vi terremo informati al riguardo. Passiamo quindi a parlare di Armored Fist 3, terzo capitolo della saga di combattimento su cingoli e primo prodotto a godere del nuovo motore grafico Voxel a 32 bit sviluppato dalla software house americana (forse un giorno si renderanno conto che esistono dei pezzi di plastica chiamati acceleratori grafici, ma per ora non se ne parla). La principale novità di questa versione è una spiccata tendenza al multiplayer, che si avvarrà anche di un sistema che permetterà di conversare con gli altri giocatori in tempo reale, rendendo il tutto più realistico per mezzo di urlacci e ordini seccamente impartiti. Per il resto, si tratterà come al solito di distruggere altri carri armati e di passare sopra alle installazioni nemiche con i cingoli... un genere di attività che non mi ha mai attirato, per lo meno dal punto di vista videoludico.

TACHYON

Non ci posso credere! La Novalogic che produce qualcosa di diverso da un simulatore di volo studiato per ingegneri nucleari con troppo tempo libero a disposizione? Vuoi vedere che finalmente anche coloro i quali, come me, sono refrattari alla simulazione di F22 o altri aerei da combattimento avranno pane per i loro denti? Tachyon è infatti il primo passo della casa californiana verso un terreno tutto nuovo, dominato fino a ora dai vari Wing Commander, Conflict Freespace e X-Wing Vs. Tie Fighter. Tachyon sarà un action/adventure caratterizzato da una struttura di gioco molto flessibile che darà al giocatore la libertà di scegliere il proprio destino senza restrizioni, senza contare la modalità multiplayer che permetterà a 120 giocatori di vagare per il cosmo e darsele di santa ragione. La trama narra di un conflitto tra una corporazione e un gruppo di coloni indipendenti, conflitto in cui il protagonista viene coinvolto, avendo la possibilità di scegliere se abbracciare il dio denaro e votarsi alla causa della multinazionale o seguire i propri ideali aiutando i ribelli. Tachion dovrebbe essere disponibile per settembre, ma non escluderei qualche ritardo.

MAXIMUM OVERKILL

A confermare l'idea da me espressa poche righe più sopra riguardo all'ampliamento dell'offerta software di Novalogic arriva questo Maximm Overkill, niente di meno che un gioco d'azione. Eresia! Uno sparatutto dai creatori di "F22 qualche cosa Lighting", "F16 contro Godzilla", "Mig 144-767676 citofonare Giusy"? Ebbene sì, anche se a quanto pare i programmatori non sono riusciti a togliersi dalla testa elicotteri e carri armati e li hanno infilati in quantità industriale anche in questo prodotto. Il gioco si svolgerà circa cinquant'anni nel futuro e vedrà, come al solito, due grosse coalizioni scontrarsi per il dominio del mondo. Ovviamente vi verrà data la possibilità di scegliere da che parte stare e altrettanto ovviamente potrete venire a conoscenza di segreti terribili celati dai vostri superiori. Udite udite, sarà anche presente il multiplayer per mezzo del più volte menzionato server Novaworld. Che dite, riuscirete ad aspettare la primavera del 2000 o morirete prima a causa dell'ansia indotta dall'attesa?

DELTA FORCE 2

Delta Force era, a mio parere, un titolo più che discreto, che soffriva in qualche modo di un motore grafico non perfetto e soprattutto alieno da qualsiasi supporto alle schede acceleratrici. Il pubblico dei videogiocatori, in particolare quello d'oltreoceano, ha comunque accolto favorevolmente questo prodotto, motivando la Novalogic a produrre un seguito che, ricalcandone le orme, ne correggesse i difetti. Ci troveremo dunque Delta Force 2 installato sul PC verso la fine dell'anno, quando le foglie saranno ormai cadute dagli alberi, il panorama sarà spoglio e sarà impossibile trovare un luogo dove nascondersi per evitare gli spari dell'artiglieria nemica. Anche in questo caso il multiplayer sarà la forza trainante del prodotto, dato che l'azienda vuole spingere al massimo il proprio servizio Novaworld, ma saranno presenti anche nuove armi e naturalmente missioni ambientate in località differenti rispetto al primo episodio. Una gradita aggiunta si avrà anche dal punto di vista del realismo con l'introduzione di condizioni atmosferiche variabili, che daranno filo da torcere anche al più duro dei soldati.

F22 LIGHTING 3

L'F22 è uno degli aerei più simulati dell'universo, tanto che Novalogic ha deciso di pubblicare addirittura un terzo capitolo della sua serie riguardante questo ammasso di metalli, computer e missili ad alto potenziale. Mi duole dirlo, ma l'unica caratteristica veramente innovativa e interessante che mi sembra di riscontrare in questo prodotto e a cui fa riferimento anche la fotografia è la possibilità di scatenare un inferno nucleare con il lancio di una bomba B-61, capace di devastare il territorio per un raggio di 20 miglia quadrate. Sono conscio del fatto che ciò scatenerà gli avversari della libertà videoludica, anche perché il tema del nucleare è trattato molto di rado sui nostri schermi (anche se io mi ricordo perfettamente il bellissimo Nuclear War per Amiga), ma perlomeno si tratta di un elemento innovativo. Tanto per uscire da questo scottante discorso, vi annuncio che F22 Lighting 3 è previsto per il mese prossimo, esattamente un anno prima dell'uscita di Wolfpack 2, nuovo simulatore relativo alla Seconda Guerra Mondiale di cui non sono ancora disponibili immagini.
Giordano Contestabile

Consulta il nostro sito
e troverai il catalogo completo!

prenota subito
i titoli in uscita!

CONSEGNE IMMEDIATE IN TUTTA ITALIA !

MEDIALINE

vendita per corrispondenza

Tel. (06) 61521951
Fax (06) 61529063
http://www.medialine.it
e-mail:service@medialine.it

Pc-Cd Rom

Tutti i prezzi sono IVA inclusa!

Alpha Centauri Sid Meyer's (ita)	£. 99.000	Heroes of might & magic 3 (man.ita)	£. 99.000	Super Bike World Champ.ship (ita)	£. 89.900
Baldur's Gate (ita)	£. 79.900	Half Life (ita)	£. 79.900	Test Drive 5 (ita)	£. 89.900
Baldur's G : Tales of the Sword (ita)	£. 35.000	Lands of Lore 3 (ita)	£. 99.000	The Need for Speed III (ita)	£. 49.900
Blood 2 (ita)	£. 79.900	Machines (ita)	£. 94.000	Toca 2 (ita)	£. 89.900
Caesar III (ita)	£. 89.900	Myth 2: soulbrighter (ita)	£. 79.900	Tomb Raider III (ita)	£. 89.000
Championship manager 3 (ita) (ita)	£. 89.900	Oddworld 2 (ita)	£. 79.900	Turok 2 (ita)	£. 79.900
Civiliation: Call to Power (ita)	£. 99.000	Rail Road Tycoon 2 (ita)	£. 89.900	Unreal Level Pack	£. 44.000
Colin Mc Rae Rally (ita)	£. 79.900	Resident Evil 2 (ita)	£. 89.000	Unreal Torment Edition	£. 89.900
European Air War	£. 79.900	Silver (ita)	£. 89.000	World League Soccer 99 (ita)	£. 89.000
Falcon 4.0 (ita)	£. 79.900	SimCity 3000 (ita)	£. 99.000	X-Files (ita)	£. 99.000
Fifa 99 (ita)	£. 89.900	Star Wars: Rouge Squadron (ita)	£. 99.900	X-Wing Alliance (ita)	£. 99.000

CONDIZIONI ESCLUSIVE !

I prezzi possono subire variazioni

VENDITA AI MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI-TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI-VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

SCONTO DEL 10% sulle prenotazioni dei titoli in prossima uscita :

AliensVsPredator	£. 99	Indiana Jones (ita)	£. 99
Braveheart	£. 99	Interstate 82	£. 99
C&C: Tiberian Sun	£. 89	KingPin	£. 99
Descent 3	£. 99	Knockout kings 99	£. 99
Discworld Noir (ita) 3cd	£. 99	MechWarrior3	£.109
Drakan To Die For (ita)	£. 94	Messiah	£. 99
Driver (ita)	£. 94	Prince Naseem Boxing (ita)	£. 94
Duke Nukem Forever	£. 99	Sega Rally 2	£.109
Earthwork Jim 3d	£. 89	Star Trek Birth Federation	£.104
EverQuest (ita)	£. 99	Star Wars: episodio 1 (ita)	tel
F1Racing (Eidos)	£. 89	Star Wars: Racer (ita)	tel
Heroes of Might & Magic 3 (ita)	£. 99	T. Annihilation : Kingdoms	£. 84
Homeworld	£.109	Tonic Trouble (ita)	£.109

(I prezzi si intendono in migliaia di lire)

offerta del mese:

HALF LIFE (ita)	£. 99.000
La gulliveriana+il Kamasutra	£. 99.000
NBA LIVE 99 (ita)	£. 99.000
POPULOS 3 (ita)	£. 99.000
SUPER BIKE World Champion (ita)	£. 99.000
WAR OF THE WORLD (ita)	£. 99.000

+ in regalo un titolo tra questi:

ALONE IN THE DARK 2 (ita)
FINAL FANTASY VII (man.ita)
SELEN: CUORE DI PIETRA V.M.18
THE ACTION GAMES COLLECTION
THE NEED FOR SPEED 3 (ita)
VIRTUAL STRIP POKER (ita)
X-FILES (man.ita)

fino ad esaurimento scorte

a sole £. 49.900 tutto in italiano

Abe Oddysee
AH 64 Longbow
Carmageddon
Dragon Lore 2
F22 Lighting 2
Flying Corps Gold
Hexen
Little Big Adventure 2
Nhl 98
Outlaws
ProPinball TimeShock
Rebel Assoult 2
Sam&Max
Sensible Soccer 97
Shadow of the Empire
Sid Mayer Gettisburg
Syndacate Wars
Test Drive 4
The Dig Italiano
Them Hospital
Total Annihilation
Wing Commander 5
X-WingVsTie Fighter
Z e Z Expansion (2cd)

a sole £. 39.900

7th Legion (ita)
Blade Runner (ita)
Civilization 2 (ita)
Grand Prix 2 (ita)
Final Fantasy VII man ita
Joint Strike Fighter (ita)
MDK (ita)
Myth The Fallen Lords (ita)
Red Baron 2 (ita)
Scudetto 97/98 (ita)
Uprising (ita)

SCONTO 15% acquistando 2 titoli

oppure

SCONTO 20 % acquistando almeno 3 titoli

OFFERTISSIME!

Resident Evil 2 ita + X-Files man.ita → £.111.000

Super Bike World Championship ita + Blade Runner ita → £.111.000

TOCA 2 ita + The Need for Speed 3 ita → £.111.000

SHADOW COMPANY

Sarà una stagione particolarmente ricca di nuove release per la Interactive Magic, che da qualche tempo a questa parte si è guadagnata una cospicua fetta di mercato nell'ambito della simulazione e della strategia bellica. Nelle foto di questo box vediamo Shadow Company e Mortyr, due titoli particolarmente attesi soprattutto per il cosiddetto 'hype' generato dalle notizie circolanti sui più famosi siti Internet. Shadow Company è – come dice Adrenaline Vault – "un quarto Commandos, un quarto Rainbow Six, un quarto Jagged Alliance e qualcosa di Myth 2: il resto è un misto di novità sorprendenti": in pratica, si tratterà di un gioco di strategia e di combattimento bellico tridimensionale in cui avremo a disposizione mezzi diversi, armamenti all'ultimo grido, edifici variegati e quant'altro possa rendere un gioco di questo tipo molto atteso. Speriamo bene. Nel frattempo, dovrebbero vedere la luce anche Mortyr, un nuovo sparatutto in 3D ambientato nell'epoca nazista (nella foto); Monopolization, seguito dell'acclamato gioco di strategia economica Enterprenur; Red Fury, un gioco di azione ambientato su Marte e Flash Point, un altro gioco di strategia bellica previsto per Agosto. -pb

SEVEN KINGDOMS 2

Un paio d'annetti fa il primo Seven Kingdoms riuscì a ritagliarsi la sua bella fetta di mercato grazie alle sue innegabili qualità: quest'inverno la Interactive Magic tenterà il bis con questo seguito, sottotitolato "The Fryhtan Wars". Il gioco sarà essenzialmente un miglioramento del primo episodio, presenterà una rosa di opzioni molto più vasta e gli abbellimenti, dal punto di vista audio/video non saranno pochi. Come c'era da aspettarsi, aumenteranno anche gli edifici costruibili e i giocatori potranno creare i loro scenari con un comodo editor incluso nel gioco. -pb

MALKARI

Malkari è un gioco di strategia spaziale a turni pensato espressamente per il gioco via Internet, ed è già disponibile sul sito Internet ufficiale della Interactive Magic (ovvero IEN, Imagic Entertainment Network). Il gioco inizia con la distruzione del sistema solare Malkari in seguito al collasso di una super-nova. I popoli sopravvissuti sui vari asteroidi, per poter ricostruire il loro assetto societario, hanno bisogno di risorse per le quali si trovano costrette a combattere tra di loro. Malkari dispone di ben 150 pianeti da visitare e fino a 40 giocatori per volta possono fronteggiarsi lungo la grande Rete.

ARENA AD

E' incredibile come la storia dell'antica Roma, se osservata attentamente, possa regalare ancora oggi mille spunti per ambientare libri, racconti, film e, perché no, videogiochi. Pensiamo per esempio alla trilogia di Caesar o a questo venturo Arena AD: niente iconine e mouse stavolta, ma un divertente gioco d'azione ispirato alle lotte tra gladiatori, il cui scopo, manco a dirlo, sarà solamente quello di vincere ogni lotta per guadagnare più soldi. Questi ultimi, alla fine, vi serviranno per riscattare la vostra libertà perduta. Sulla libertà d'azione offerta da Arena AD vi lascio soltanto una 'chicca' dalla press release: "perché finire il vostro avversario con un grosso spadone, quando potete ucciderlo picchiandolo selvaggiamente con la sua stessa gamba, che avete provveduto ad amputargli poco prima?". Se pensate che questa domanda arriva dal team di programmazione che ci diede il primo Carmageddon, potete capire tante cose... –pb

CARMAGEDDON: TDR 2000

Per la serie "le idee innovative sono quelle che portano avanti il mondo"... ecco arrivare il terzo episodio di una delle più chiacchierate serie videoludiche, ovvero quella di Carmageddon, l'ormai storico gioco di guida in cui si possono investire i passanti per fare più punti. A dire il vero, l'hype generato dal gioco era tutto lì, visto che come motore grafico i due precedenti episodi facevano alquanto desiderare e l'unica loro fortuna era rappresentata dalla contemporanea diffusione delle schede acceleratrici 3D, ormai praticamente onnipresenti sulle nostre scrivanie (difficile trovare ancora oggi un PC privo di almeno una 3Dfx di prima generazione!). Con TDR 2000 (che sta per The Death Race, che fantasia...) la musica, anzi, la grafica cambia, visto che per la prima volta sarà impiegato un nuovo motore 3D espressamente sviluppato dalla SCI per i giochi di guida, capace, stando ai comunicati stampa, di raddoppiare il frame rate rispetto al predecessore sullo stesso hardware. Intanto, le novità dal punto di vista meramente 'giocoso' sono l'introduzione degli zombi assassini (vale a dire le vittime dei precedenti episodi che 'a volte ritornano' per vendicarsi), la possibilità di personalizzare da subito macchine e passanti, 45 corse lungo 15 mondi e, per la gioia degl'internauti che non pagano la TUT, una modalità multiplayer in cui sarà possibile sfidare avversari umani e computerizzati. -pb

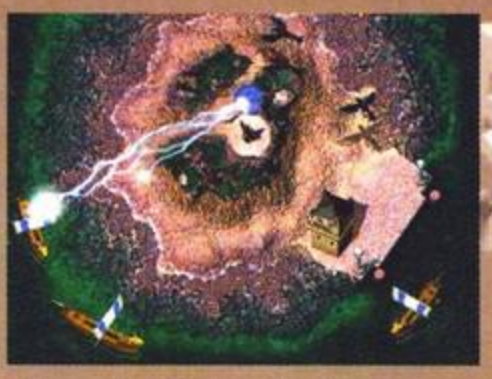
TITANIUM ANGELS

Di Titatium Angels non ho molto in mano purtroppo, ma a giudicare dai filmati che ho potuto osservare si tratta sicuramente di un prodotto interessante. Avremo comunque parecchio da attendere visto che la sua uscita è prevista per l'estate del 2000, quindi sono sicuro che torneremo a parlarne nel frattempo. Da quel che mi è stato concesso di capire, comunque, si dovrebbe trattare di un gioco d'azione ambientato in un 'futuro alternativo' del nostro pianeta, con tre razze aliene venute da chissà dove pronte a guerreggiare e VOI, nei panni della 'superpoliziotta' Carmen Blake, piazzata nel cuore del conflitto con lo scopo di calmare tutti e salvare la razza umana. Carmen potrà compiere le classiche azioni che hanno reso celebre Lara Croft (beh, non sono state proprio le azioni a renderla celebre, ma non fa niente...), ovvero correre, saltare, aggrapparsi, ecc.; il suo mezzo di trasporto preferenziale sarà un mech a forma di ragno capace di altrettante movenze. Siamo in attesa di novità. –pb

GT Interactive Software

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Questo è un altro di quei giochi che hanno davvero tutte le carte in regola per diventare dei successoni: innanzitutto il nome è già una sicurezza, dal momento che l'originale TA era stato indicato da molti come uno dei più accreditati sfidanti al trono di migliore strategico in tempo reale, pur non arrivando alle grandezze (e soprattutto ai volumi di vendita) del campione Starcraft. Comunque, sia l'originale che i due pacchi d'espansione sono stati indubbiamente dei buoni successi di critica e pubblico, come si suol dire, per cui la Cavedog può già contare su un nutrito manipolo di appassionati e sulla forza di un nome ben noto. A parte questo, comunque, Kingdoms ha tutte le carte in regola per imporsi con i propri mezzi: l'aspetto estetico è eccezionale e queste due foto lo dimostrano; vi assicuro che non è stato facile selezionarle tra quelle disponibili, tutte molto diverse ma ugualmente suggestive. A differenza del primo TA, Kingdoms ha un taglio fantasy, basato sul mitico mondo di Darien dove quattro razze combattono per il predominio... sarà quindi giocoforza assediare castelli, assoldare mercenari e radere al suolo villaggi costieri come i migliori pirati medievali. Guardate la qualità grafica del fogliame di quegli alberi, tutti in 3D, e ditemi se non è eccezionale: voi sapete bene che a me gli strategici in generale lasciano alquanto freddino, per cui se questo mi ha impressionato una ragione ci sarà. Comunque è ancora presto per esaltarsi e a maggior ragione per formulare giudizi; quello che vi posso dire ora è che ci sarà una storia molto articolata, basata sulla presenza di decine di sequenze filmate e, per dare al gioco un taglio personale e un "carattere" preciso, si sta puntando molto sulla presenza di personaggi eroici carismatici e prontamente distinguibili. Prima di chiudere, l'ennesima buona notizia: visto il successo del supporto Internet di Total Annihilation, Kingdoms sarà curato ancora di più da questo punto di vista. In pratica anche mesi dopo la sua uscita sarà possibile collegarsi settimanalmente al sito della Cavedog per scaricare nuove unità, mappe, scenari e patch, che si integreranno senza soluzione di continuità nel gioco originale. Non c'è dubbio, un ottimo sistema per mantenere vivo l'interesse e una delle ragioni del duraturo successo di Total Annihilation. SG



AMEN

Appena ho preso in mano il materiale relativo a questo sparatutto in soggettiva sviluppato dalla Cavedog Entertainment, mi è subito balzata agli occhi questa frase: "lo scopo del nostro gruppo di sviluppo è permettere ai giocatori di finire AMEN senza uccidere nessuno". Beh, se hanno cercato un modo nuovo di farsi notare nel panorama affollato degli shooter, ci sono riusciti in pieno! In pratica l'idea è che il personaggio che sarete chiamati a interpretare, Bishop Six, sia così esperto e pieno di risorse da cavarsela in ogni situazione senza bisogno di spargere sangue. Detto così non sembra che la cosa sia eccezionalmente avvincente, ma se ricordate anche in Thief, della Looking Glass, spesse volte veniva richiesto esplicitamente di non sopprimere alcuno, pena il fallimento della missione, e non è certo stato criticato per questo motivo, anzi.
La trama non va tanto per il sottile, al contrario comincia con un botto degno di un romanzo di Steven King: per una misteriosa ragione, circa un terzo della popolazione mondiale impazzisce e si dà a un'orgia di violenza senza senso. In un'atmosfera di grande suspense, quindi, il buon vecchio Bishop dovrà raggiungere l'America dalla natìa Inghilterra per coordinare un gruppo di resistenza e soprattutto scoprire che razza di catastrofe può aver dato origine a effetti così devastanti. I livelli promettono di essere enormi, tanto che alla Cavedog – mostrando di non temere accuse di immodestia – hanno deciso di chiamarli "atti". Inoltre alcune locazioni sono state ricostruite con eccezionale realismo, come un aereoplano da trasporto che è stato ricostruito partendo dai progetti originali. In quanto agli enigmi, ci dovrebbero essere multiple soluzioni a qualsiasi puzzle, e come ho detto ricorrere alla violenza sarà quasi sempre l'ultima opzione... probabilmente il nostro protagonista nativo di Albione la considera di cattivo gusto! L'intelligenza artificiale dovrebbe essere all'altezza e in particolare è stata profusa molta cura nel prendere in considerazione gli effetti delle vostre azioni: fate saltare un generatore e in breve tempo compariranno dei tecnici per ripararlo; ferite qualcuno e questi se ne andrà zoppicando in cerca di un dottore e così via. Insomma, tutto questo e l'eccezionale qualità della grafica fanno sperare in un capolavoro; se pensate che dovrebbe uscire già in Agosto, avete tutto il diritto di cominciare a salivare come tanti cani di Pavlov. SG

DUKE NUKEM FOREVER

Duca, mio Duca, ma uscirai? Sì, ma QUANDO uscirai? La 3DRealms ormai è totalmente fedele alla data di scadenza inventata dalla id Software, cioè "when it's done", espressione che si può tradurre "quando è finito". Con questo intendono dire che non rilasceranno mai un titolo che non li soddisfi completamente e questo sicuramente è un bene, dato che hanno la fortuna di godere di una situazione finanziaria tale da permetter loro di dedicare a ogni gioco tutto il tempo che vogliono.
Talvolta però quest'approccio condivisibile diventa un po' esagerato quando giochi annunciati in grande pompa vengono ritardati per mesi, semestri e persino anni: non di rado accade che alla fine vengano cancellati completamente come si dice sia praticamente successo all'altro sparatutto della 3Drealms, Prey.
Per quanto riguarda DNF, nel corso degli ultimi mesi si sono accavallate molte voci in seguito all'annuncio clamoroso dell'adozione del più completo motore di Unreal al posto di quello di Quake 2 scelto inizialmente e con il quale era già stato portato avanti molto lavoro: a partire da quel momento le informazioni, che prima erano scarse, si sono ridotte allo zero assoluto, tanto che anche in questo momento le foto a mia disposizione sono vecchissime e si riferiscono ancora alla versione basata sul motore di Q2 e presentata all'E3 dell'anno scorso. Il fatto è che la 3Drealms all'E3 di quest'anno non c'è venuta proprio e quindi questo box si basa su informazioni di fonte Gt Interactive e, a quanto pare, non è che i distributori ne sappiano molto più di noi.
Comunque le premesse per un bel giocone ci sono tutte, anche se io personalmente temo un po' la ripetitività: mi spiego, componente fondamentale del successo di DN3D è stata proprio la sorpresa nel sentire parlare il Duca, nell'incontrare le ballerine di lap-dance eccetera. Ora tutte queste cose sono annunciate con gran pompa, ma certo non sarà la stessa cosa... mah, speriamo che i programmatori tirino fuori dal cappello qualcosa capace di lasciarci davvero con la bocca aperta. Circa la data d'uscita... c'è bisogno di dirlo? Quando è pronto esce! SG

DISCWORLD NOIR

Sviluppato dalla Perfect Entertainment, Discworld Noir si distingue dalle precedenti avventure ambientate nel mondo creato da Terry Pratchett per la peculiare impronta gotica. Il vostro personaggio, Lewton, era un membro della guardia cittadina ma, dopo essere stato incastrato per corruzione, è stato costretto a intraprendere la carriera di investigatore privato. Ovviamente, in onore all'iconografia più classica del genere, al fallimento sociale fa seguito l'abbandono da parte della moglie e la discesa nelle profondità dell'alcolismo... e altrettanto classica è l'apparizione di una dama nera bella quanto pericolosa, una certa Carlotta che un bel giorno si presenta nell'ufficio disordinato di Lewton e gli chiede di ritrovare il suo ex-amante, un tipo losco chiamato Mundy.
Così comincia il capitolo più dark della saga di Discworld, che a differenza dei precedenti adotta un motore tridimensionale con una visuale in terza persona che, applicato a un'avventura, non può non ricordare Grim Fandango (e, a voler essere storici, la trilogia di Alone in the Dark).
Le citazione letterarie (da Chandler) e cinematografiche (pensate a Humprey Bogart e ci siete) saranno sicuramente profuse a piene mani: la cosa divertente è che il tutto sarà trasportato nel mondo fantastico inventato da Terry Pratchett, dove come ben sanno gli appassionati, nulla è ciò che sembra e tutto può succedere... anche che il pianista sia un vampiro, i tirapiedi dei malviventi degli enormi troll e che per ottenere delle informazioni sia necessario strapazzare qualche nano!
Discworld Noir uscirà verso giugno. SG

DRIVER

Vi ricordate i vecchi Destruction Derby? Beh, questo DRIVER (titolo laconico come pochi) ne riprende un po' lo spirito, aggiungendo un'ambientazione anni '70 (e relativa colonna sonora) e uno spirito a metà tra i vecchi film polizieschi e serie TV come Hazzard. Il "driver" del titolo è infatti un poliziotto in incognito che si spaccia per pilota della malavita, al servizio dei rapinatori più audaci nelle strade di Miami, San Francisco, Los Angeles e tante altre città americane... ah no, aspettate, in realtà saranno solo quattro e l'ultima è appunto New York (mi ero fatto prendere la mano). Queste città sono state ricostruite con un'attenzione maniacale ai dettagli, basandosi su fotografia e mappe originali, tanto che ognuna comprende dalle 20 alle 30 miglia tra viali, stradine e stradicciole.

Interpretando lo sbirro in questione, un certo Tanner, il vostro scopo sarà quello di far crescere la vostra reputazione per ottenere lavori sempre più remunerativi ma soprattutto per scavare sempre più a fondo in una torbida storia di corruzione, tradimenti e doppio gioco... il tutto nelle pause di emozionanti inseguimenti in mezzo al traffico cittadino. Il bello del gioco sarà la totale libertà con cui potrete guidare per le strade delle città, nelle quali potrete aggirarvi davvero in lungo e in largo. Ricordate Grand Theft Auto? Praticamente un gameplay simile, da quanto ho capito, ma molto più articolato e soprattutto in uno stile che ricorda il "Pursuit" di Need For Speed.

Il motore tridimensionale sarà completamente nuovo e si avvarrà di una ricostruzione accurata della fisica di guida e soprattutto di quella degli incidenti, che saranno estremamente spettacolari e soprattutto lasceranno un segno più che tangibile sui veicoli coinvolti. Nello spirito della guida estema, ci sarà un uso esagerato del freno a mano che permetterà di derapare come pazzi e compiere esaltanti giravolte di 180 gradi. Questo è più o meno tutto, ma direi che basta e avanza per far venire l'acquolina in bocca a tutti, no? SG

IMPERIUM GALACTICA II

Un altro seguito... vi confesso che questa volta mi sono completamente perso il primo capitolo. D'accordo, non sono il più grande appassionato di strategici, ma in generale almeno il nome lo ricordo... bho? Comunque sia, questo è il seguito di Imperium Galactica, uno strategico di ambientazione fantascientifica. A quanto leggo il suo punto di forza è innanzitutto un'interfaccia estremamente semplificata, almeno rispetto agli standard abituali di simili giochi strategico-gestionali che richiedono due mesi di studio prima ancora di fare la prima partita. A questo primo grande pregio va aggiunta una grafica 3D mozzafiato (che richiederà obbligatoriamente l'uso di una scheda accelerata, scelta insolita per uno strategico) e una storia estremamente intrigante. E se tutto questo non bastasse ancora, aggiungete al pentolone epiche battaglie, sia spaziali che terrestri. Certo, a giudicare dalle foto siamo davvero di fronte a un giocone di tutto rispetto... ma la profondità strategica e la varietà di opzioni? Se vi sono venuti dei dubbi, eccoli prontamente fugati: potremo creare galassie partendo da zero, decidendo il numero delle razze e un sacco di altri parametri, tra cui naturalmente quale impero desideriamo comandare tra gli otto disponibili. Inoltre, come nei vari Civilization, è disponibile un'opzione "scenario" che vi permetterà di cimentarvi in situazioni ben precise, create da voi o disponibili come mappe aggiuntive dopo l'uscita di IG2.

Naturalmente sarà disponibile anche la possibilità di giocare in multiplayer su rete locale o Internet, come si confà a ogni gioco moderno. Prima di lasciarvi per altri pascoli verdi, vi enumero qualche altra qualità: innanzitutto la possibilità di creare astronavi personalizzate, di spiare i nemici e trafugarne la tecnologia. Quindi il numero dei pianeti interamente costruiti, più di cento, e delle invenzioni, più di centocinquanta. Eh beh... ho finito... SG

TRANS AM RACING '68-'72

Attenzione, è tempo di proclami e di fanfare: ebbene, questo gioco gode della licenza del campionato Trans-americano SCCA! Come, non ve frega nulla? La cosa vi lascia del tutto indifferenti, alle prese coi vostri piatti di trippa al sugo? In effetti anche su di me quest'annuncio non ha sortito nessun effetto, ma evidentemente c'è qualcuno a cui la cosa fa piacere. Probabilmente qualche americano... o trans-americano. Comunque sia, come potete vedere dalle foto (e come si evince in maniera abbastanza lapalissiana dal titolo del box) il periodo in questione corrisponde ai sempre più gettonati anni Settanta: anzi, a quanto sento dire, le macchine sono state realizzate con estrema cura per conformarsi in maniera assoluta alle caratteristiche e alle proprietà di guida di siffatte barzotte autovetture. In effetti la stessa formula TransAm è stata concepita nel 1966 e ha visto protagoniste macchine ora mitiche come Ford Mustang, Chevy Camaro, le "Firebird" della Pontiac e ovviamente la classica "TransAm" stessa. In totale le macchine disponibili saranno dodici e le piste tredici (tra cui Bridgehampton, Riverside e Lime Rock). Il realismo sarà così accurato che i gradi di libertà del vostro movimento non saranno più sei (locuzione che, detto tra noi, è già abbastanza ridicola per chiunque abbia un'infarinatura di fisica, dato che tutt'al più i "gradi di libertà" sono tre) ma addirittura sette! Non venite però a chiedermi da dove spunta fuori questo settimo asse di movimento...

Insomma, se mai arriverà in Europa potremmo anche riparlare di questo titolo, ma ora come ora mi sembra di affogare in un manuale di cliché per PR videogiochistici per cui vi abbandono... l'unica cosa che mi sembra degna di essere menzionata è il fatto che la meccanica degli incidenti è stata modellizzata con l'aiuto di un gruppo specializzato nella ricostruzione delle dinamiche dei sinistri a scopi legali, per cui dovrebbero proprio sapere il fatto loro e quindi anche sotto quest'aspetto è lecito aspettarsi un lavoro ben fatto. Detto questo, in mezzo all'odore della gomma bruciata passiamo oltre... SG

PREY

La prima cosa che leggo di Prey è la data di uscita: Novembre 1999. Beh, si vede proprio che alla Gt Interactive sono rimasti un po' indietro, e che a questo E3 la 3DRealms non ci è venuta proprio: infatti hanno sostenuto che erano troppo impegnati nello sviluppo di Duke Nukem Forever per darsi pena con le pubbliche relazioni.

Il fatto è che Prey, dopo anni e anni di sviluppo (addirittura cominciato appena dopo l'uscita del vecchissimo Rise of the Triad, pensate!) e dopo che il capo-progetto Paul Schuytema e altre personalità chiave hanno abbandonato la 3Drealms, è stato posto in "indefinite hold" ovvero pausa permanente; un modo eufemistico di dire che a tutti gli effetti il progetto è defunto e che semmai verrà ripreso da zero in un futuro ancora imperscrutabile. Come dicevo in qualche altro box, questo fato ha colpito molti titoli promettenti: tra questi voglio citare almeno Doppelganger, della Ion Storm; infatti la curiosità è che il direttore tecnico della stessa Ion, la programmatrice Corrinne Yu, ha abbandonato la casa di John Romero proprio per andare alla 3DRealms. Un vero peccato che Prey sia più o meno un ricordo del passato, non tanto per le annunciate novità tecniche (queste infatti in un modo o nell'altro vengono sempre fuori e cambia solo chi ci arriva per primo) ma per l'ambientazione e la storia davvero originali. Il protagonista, Talon Brave, era un nativo Apache americano rapito dagli alieni e portato nello spazio su un'immenso mondo-astronave, dove avrebbe dovuto dipanarsi l'intera storia. Beh, che devo dire ancora? Vedere un titolo così promettente posto in "sospensione indefinita dello sviluppo" mette un po' il magone, ma chissà, dato che un annuncio ufficiale non è ancora stato fatto, potrà ben darsi che tra un anno o due qualcosa venga effettivamente alla luce. Nel frattempo beccatevi questi begli screenshot e pensate a quante belle cose muoiono prima ancora di vedere la luce del sole... a proposito, lo sapevate che secondo qualcuno la parola "cadavere" deriva dall'acronimo latino "caro data vermibus"? SG

BUNGIE

Ricordate la Bungie Software? Ma sì, i creatori di Myth e del suo seguito. Non si può proprio dire che siano degli specialisti, fissati con un genere particolare: infatti, se ricordate, prima di questi strategici avevano firmato una serie di sparatutto come Marathon, quindi avevano pubblicato lo scroller bidimensionale Abuse... insomma, una congrega di simpatici stravaganti, tanto che senza molta modestia la press release tira in ballo il nome del povero Kubrick come esempio di intuito poliedrico a cui palesemente questo gruppo fa riferimento. "Oni" è la parola giapponese per "spirito" o "demone" ed è un'avventura-arcade tridimensionale con visuale in terza persona. La principale innovazione di Oni sta nel fatto che quando verrà il momento di menare le mani non dovremo solo sparare, ma potremo ricorrere a cazzotti e calci volanti come se ci trovassimo in un picchiaduro 3D: sicuramente un'ottima idea, a patto ovviamente che venga realizzata come si deve.

L'ambientazione è basata su manga (fumetti) e anime (film di animazione) giapponesi classici come Ghost in the Shell, che con mio grande piacere stanno diventando sempre più di moda nel campo videoludico. L'anno sarà il 2032 e il vostro personaggio una bella e dinamica ragazza, Konoko, agente speciale con l'incarico di infiltrarsi in un'organizzazione criminale senza scrupoli. Tra pistolettate e calci nel pancreas dovrete guidare la seducente Konoko attraverso diciassette enormi livelli, naturalmente realizzati con tutte le cure (tanto che sembra che alla loro realizzazione abbia collaborato un gruppo di architetti). Pensate che una delle mappe consiste in una stazione di polizia di quindici piani, tutti diversi e tutti completamente esplorabili! Naturalmente, come già in SHOGO, gli influssi giapponesi si faranno sentire anche nella trama: in breve tempo capirete che non potete fidarvi di nessuno, che nulla è come sembra e naturalmente a un certo punto la vostra stessa identità sembrerà vacillare... tutte queste belle cose scintoiste, insomma. Ma ora sto scrivendo troppo per cui devo chiudere qui, magari rimandandovi a una prossima preview: una cosa è certa, la grafica è davvero spettacolare, come potete vedere da queste belle foto. SG

TBWA / BDDP

Qualcosa
di bello da fare in coppia.
(Il tennis, cosa avevate capito?)

È uscito
Anna Kournikova's Smash Court Tennis.

ANNA KOURNIKOVA'S
SMASH COURT TENNIS™

PlayStation®

SOLO PER PLAYSTATION.

namco

Se non sapete giocare a tennis, arriva il gioco più semplice.
Ma anche attraente, con i grandi protagonisti di questo sport, tra cui la bellissima Anna Kournikova. Preparatevi ad un incontro a due, o perché no, a quattro. Inserendo il Multi Tap (la periferica che unisce più players) si può giocare il doppio. Singolare, vero?

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

www.playstation-europe.com

e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari.
www.playstation.it. Anna Kournikova's Smash Court Tennis™ & © 1996 1998 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.

GTA 2

Solo un modesto artwork e un piccolo cenno per ricordare l'uscita, prevista per la fine dell'anno, del seguito di uno dei giochi più contestati degli ultimi anni. Grand Theft Auto, di cui è uscito recentemente un pacco di missioni aggiuntive, è un simpatico giuoco in cui prendete i panni di uno sgherro della malavita, chiamato di volta in volta a sbrigare delle faccenduole per il vostro boss di turno: il tutto si svolge all'interno di una grande metropoli dotata di vita propria. L'accusa maggiore rivolta al titolo dei DMA è quella di istigare alla delinquenza, dato che il vostro compito solo nell'infrangere tutti i codici di questo mondo. Se aggiungiamo la possibilità di rendere carta straccia anche quello stradale (furto di auto, investimento di pedoni e nessun rispetto per la segnaletica), allora il quadro si fa completo. In realtà si tratta (nel caso del primo episodio) di un semplice e neppure particolarmente ben realizzato arcade automobilistico con vista dall'alto, graficamente mediocre ma dotato di una modalità multiplayer davvero eccellente. Le novità del sequel coinvolgono esclusivamente l'aspetto grafico (tredd! su tutto), dato che il gameplay non si discosterà di una virgola da quello ben noto. Maggior rilievo sarà dato alla possibilità di personalizzare il gioco, con un ricco editor di missioni e di auto. Come ultima cosa segnalo un sito Internet in cui potrete scrivere dei suggerimenti o idee circa quello che vorreste trovare nel gioco. Il sito non è ufficiale, ma pare che i programmatori della DMA lo consultino piuttosto di frequente per scoprire cosa il pubblico vuole veramente. Provare non costa niente: l'indirizzo è http://gta.stomped.com/gta_2.htm.

F.A.K.K. 2

Cominciamo questo veloce speciale Take 2 con il titolo più accattivante di tutti, e per una lunga serie di motivi. Heavy Metal: F.A.K.K.2 è un fumetto, un film, un videogioco. Per primo è venuto il fumetto, nato nel 1994 dalla fantasia di Kevin Eastman (già creatore di Melting Pot) e sviluppatosi grazie alle sapienti chine di Simon Bisley, affermato disegnatore di fumetti come Batman e Judge Dredd. Ad esso seguirà il film, prodotto dalla Columbia/Tristar (Sony): un lungometraggio d'animazione vietato ai minori (PG-13 in America), con un budget stimato di 15 milioni di dollari, in uscita quest'anno nelle sale statunitensi.
Contemporaneamente al film farà la sua comparsa sul mercato il videogioco sviluppato dalla Ritual (la stessa di SiN), che sarà una sorta di mix tra uno sparatutto in soggettiva, un arcade in terza persona, un'avventura e un gioco di ruolo. E se non avete vissuto con la testa sottoterra fino ad oggi, già questo dovrebbe solleticare la vostra libido videoludica...
La storia è ambientata in un futuro fantasy, nel quale alle solite lotte tra le divinità del bene e del male si contrappongono i drammi umani di coloro che vivono in un mondo senza morale. In questo universo fantastico si muove F.A.K.K.2, una splendida donna guerriero il cui animo sogna la vendetta, il cui cuore serba l'amore e nelle cui mani si trova una coppia di fucili automatici a quadrupla canna sempre carichi. La sua missione? Liberare la sorella catturata dal malvagio cattivone di turno, eliminando chiunque si frapponga tra lei e la consanguinea. Una tipa all'apparenza tutta d'un pezzo, spietata e crudele, ma dall'immancabile passato oscuro e misterioso. L'acronimo F.A.K.K.2 sta per Federation Assigned Ketogenic Killzone al quadrato, il che vuol dire qualcosa tipo "zona mortale da cui tenersi alla larga se non si vuole incorrere in perniciosi malanni"; esso indica luoghi o pianeti interi in cui si trovano agenti patogeni così pericolosi da costituire un pericolo mortale per tutte le forme di vita che vi si avventurassero. Una zona dove entra la vita ed esce la morte: quale nome migliore per la nostra eroina? Uno dei tanti motivi per cui questo titolo è tanto atteso è che il personaggio principale è stato creato ispirandosi alla bellissima e famosissima (?) Julie Strain, attricetta di serie B sconosciuta agli adoratori di Ken Loach e Kusturica, ma ben nota dalle parti di Penthouse. La stessa Julie ha collaborato strettamente (non vogliamo sapere quanto...) con Kevin Eastman alla costruzione del personaggio principale, che anche fisicamente si rifà alla statuaria modella americana. Nell'attesa di scoprire se siamo di fronte all'eroina che scalzerà Lara Croft dal piedistallo su cui si trova, consolatevi sapendo che il motore del gioco sarà quello dell'ancora inedito Quake 3 Arena della id Software: alla faccia della consolazione! Questo vuol dire superfici curve, modelli dei personaggi dettagliati all'inverosimile, nebbie volumetriche, architettura scalabile, supporto di rete allo stato dell'arte, e tutte le belle cose che su di esso sono già state dette. Aspettatevi un lancio in grande stile: oltre al film e al videogioco, le case di produzione hanno stretto accordi per la cosiddetta "novelization", ovvero una serie di libri ambientati nell'universo di F.A.K.K.2, e per un sacco di gadget divertenti come i pupazzetti e le miniature. Non dubitate di trovare quanto prima la succosa preview di un gioco che, ne siamo sicuri, farà molto parlare di sé nei mesi a venire.
Claudio Todeschini

FORCE 21

Dell'imminente gioco della Redstorm, previsto per l'agosto di quest'anno, si è avuto cenno nelle voci di corridoio dei mesi scorsi. Un breve riassunto per chi si fosse sintonizzato solo ora: Force 21 si propone come il wargame in tempo reale definitivo, il "gioco" che anticipa come si combatterà per davvero nel ventunesimo secolo. Se posso permettermi un'osservazione triste, forse non sarà necessario aspettare che arrivi il 2000 per scoprirlo... Ad ogni buon conto, il giocatore avrà a disposizione tutto l'arsenale dell'esercito americano e cinese, senza riserve, in uno scontro epocale ambientato nel 2015 e che coinvolge le ultime due superpotenze rimaste sul pianeta. Gli sviluppatori si sono avvalsi della preziosa collaborazione del Generale Fred Franks (in pensione) per realizzare quella che nelle intenzioni è la più completa e dettagliata simulazione bellica. Una nota triste che mi impedisce di annunciare con entusiasmo il gioco: al di là delle convinzioni di ciascuno, il fatto che la press release sfrutti il conflitto nei Balcani e le tensioni tra Stati Uniti e Cina per dar risalto al titolo mi sembra una cosa decisamente di PESSIMO gusto.

FLY!

Ultimissimo gioco di questo speciale, ma che ha già fatto la sua comparsa sulle pagine di TGM in una piccola vocilla, Fly! si propone come il Sacro Graal per tutti gli amanti delle simulazioni di volo civile. Sviluppato sia per PC che per Mac (ma dai!), il gioco vi mette ai comandi di cinque differenti velivoli, un Cessna, due Piper e due Beechcraft. I modelli di volo sono ovviamente stati ricreati basandosi sui test di volo e sui piani di progetto originali. Troverete rappresentazioni fedeli di San Francisco, Dallas, New York, Chicago e Los Angeles (anche se scommettiamo che fioriranno pacchi e scenari aggiuntivi nei mesi a venire), condizioni climatiche di ogni genere che influenzeranno il comportamento in volo, nubi finalmente realistiche da attraversare, ATC (Air Traffic Control), un sistema GPS ricreato fedelmente sul vostro PC, tredicimila piste di atterraggio e novemila aeroporti realmente esistenti, oltre ad una completa serie di missioni tutorial per familiarizzare col vostro nuovo giocattolo volante. Non vi basta? E allora vendete il PC e compratevi un aereo!

ROGUE SPEAR

Dopo il mission pack e una serie di riconoscimenti da tutte le parti del mondo, ecco arrivare il seguito di Rainbow Six, il gioco "di" Tom Clancy, il cui libro omonimo è da qualche mese edito anche in Italia. Questa volta ci troveremo alle prese con due gruppi di terroristi che hanno unito le loro forze per creare una potenza offensiva senza precedenti, in grado di puntare ad obiettivi altrimenti inimmaginabili. Come nel primo episodio, il vostro compito sarà di radunare una squadra di super poliziotti che, missione dopo missione, eliminerà una volta per tutte il pericolo del terrorismo. Nel corso dei vari livelli vi troverete a dover salvare ostaggi, sorvegliare basi sospette, assaltare postazioni fortificate e così via.
Le novità degne di nota prevedono una comoda funzione di replay, utillima per consentire al giocatore di rivedere un'intera missione dall'inizio alla fine: in questo modo egli potrà capire errori e tattiche vincenti. I punti di vista possibili non sono solo quelli dei soldati ma anche, in maniera decisamente poco realistica, quelli degli ostaggi e dei terroristi. Sarà presente la figura del cecchino, fino ad oggi inedita, con le sue belle armi, azioni e possibilità di intervento. Nuove armi ed equipaggiamenti arricchiranno la vostra squadra, mentre la stupidità artificiale dei terroristi e delle vittime conoscerà nuovi splendori... Graficamente il gioco presenterà migliorie sotto ogni aspetto: caratterizzazione dei personaggi (sarà finalmente possibile distinguere membri appartenenti alla stessa squadra), effetti meteorologici variabili nelle missioni all'aperto, ecc.
Come Rainbow Six, anche Rogue Spear sarà sviluppato dalla Redstorm Entertainment. Il gioco dovrebbe vedere la luce quest'autunno, per la gioia di tutti i fanatici del genere.

RAILROAD TYCOON II: THE SECOND CENTURY

Questo genere di giochi (Roller Coaster Tycoon, Sim City, Theme qualcosa) non è sicuramente il mio preferito: ne sono inizialmente attratto, soprattutto per l'incredibile cura e attenzione al dettaglio che vi si può trovare. Gioco per qualche giorno in stato catatonico, dimenticandomi persino di Worms2, creando ferrovie, città, luna park di ogni genere, esaltandomi perché posso osservare i pensieri di ciascuno dei pazienti del mio ospedale, perché posso decidere di che colore dev'essere la tuta dell'addetto alle pulizie del mio luna park, ecc. ecc. Una volta esaurito il divertimento e il gusto dello scoprire tutte le opzioni e le feature del gioco, quando si tratta di entrare nel vivo e cominciare a dover gestire i budget a lungo termine, le risse condominiali e le guerriglie di quartiere, l'interesse svanisce in una fanciullesca ricerca di altri balocchi con i quali distrarmi. Che ci volete fare, son fatto così...

RollerCoaster Tycoon II, pubblicato qualche mese fa, è sicuramente uno migliori giochi del genere: la PopTop Software, con la Gathering of Developers e la Take 2, ha messo in vendita in queste settimane il pacco aggiuntivo per gli aspiranti ferrovieri di tutto il mondo. Le chicche che ci troverete dentro sono tante e tali da consigliare l'acquisto ad occhi chiusi a tutti i fanatici dell'originale: oltre ad una nuova colonna sonora e nuovo materiale video (del quale francamente a pochi frega: vogliamo giocareeeeee!), troverete un nuovo editor, quindici mappe per il gioco singolo e una campagna comprendente la bellezza di diciotto scenari, divisi in tre epoche differenti: la prima copre la Seconda Guerra Mondiale e la prima fase della guerra fredda, in cui il giocatore dovrà mettere a frutto le sue capacità per favorire gli Alleati e la Russia nel combattere la Germania di Hitler; il secondo scenario va dall'inizio degli anni '50 fino al 2005, periodo in cui si ha la vera diffusione del trasporto di massa su rotaia (con tutte le problematiche del caso), mentre il terzo periodo arriva fino all'anno 2030,quando J. Ax avrà finalmente il pizzetto grigio e Ambra sarà il primo presidente donna. Le problematiche di maggior interesse saranno la salvaguardia dell'ambiente e lo sciogliersi delle calotte polari. Se prestate attenzione alle foto trovate anche un fiammante Eurostar fermo sui binari di un ponte: ma la mucca dov'è?

ACCOLADE

TEST DRIVE 6

I primi due Test Drive sono capolavori che entrano di diritto nella storia dei videogiochi; la Accolade introduceva per la prima volta, più di dieci anni fa, un gioco di guida al cui modello si rifanno ancor oggi le migliori produzioni: possibilità di guidare supercar di serie su strade aperte, interazione con il traffico, presenza delle forze dell'ordine. Una franchigia ormai storica che, infatti, la software house americana, da poco acquistata da Infogames, porta avanti con tutta la fierezza di cui è capace; purtroppo nei più recenti capitoli della serie rimane ben poco dell'impronta originaria e Test Drive si è trasformato in una arcade-racer molto "yankee" che cerca di raccattare le licenze non già conquistate dalle altre etichette (in speciale modo la EA). Per questo Test Drive 4 e 5 erano poco più che blandi giochini di guida, caratterizzati da un modello fisico approssimativo e privi di veicoli veramente interessanti al di là dell'onnipresente Dodge Viper. Non potendo rinverdire i fasti di TD1 e 2 (in quest'ultimo, glorioso, c'erano l'F40 e la 959, la Accolade si è lanciata sulle marche americane e sulle "muscle cars", le forzute sportive degli anni '60, che per quanto fascino possano avere non regalano il piacere di guida delle sportive europee. Ma comunque siamo al sesto episodio e stavolta le vetture saranno ben 40; il numero è notevole ma è derivato dall'ottimo sfruttamento delle licenze (in realtà poche), visto che si assommano nella lista ben 6 modelli di TVR (Cerbera, Speed Twelve, Tuscan, Griffith, Chimaera), 5 della Ford e 4 della Dodge (Viper, Concept Car, Daytona Charger e Challenger). I circuiti, vera delusione dei precedenti capitoli, saranno 30 e comprenderanno aree come Parigi, New York, Roma, Hong Kong e persino le paludi della Louisiana, come se uno avesse piacere di andarci in macchina. Nuovi gingilli tecnici sono previsti per il gioco, come gli effetti di riflessione delle carrozzerie e un impianto sonoro molto accurato, che vi regalerà l'emozione di passare vicino a una discoteca e sentire la musica dance provenire dall'interno: niente che non si sia già visto, comunque. Sarà che sono legato quasi sentimentalmente con le prime due versioni del gioco per C64 e Amiga, ma la serie Test Drive così com'è adesso ha secondo me fatto il suo tempo (a meno che non venga sostituito il team di sviluppo, s'intende: alla fine qui il titolo del gioco è, per l'appunto, soltanto un titolo).
JPS

TEST DRIVE OFF ROAD 3

E anche lo spin-off "fuoristradistico" della serie Test Drive annuncia il suo nuovo capitolo: Test Drive Off Road 3 offrirà 15 tracciati e circa 30 veicoli reali tra cui il Grand Cherooke, il Ford Explorer e il Dodge Ram V12. Difficile che non si intuisca dalle immagini, ma per chi non lo sapesse la serie Off Road vi mette, appunto, alla guida di fuoristrada e altri simili bestioni su circuiti opportunamente strutturati, che stavolta comprenderanno amene località come le paludi di New Orleans (ma non ci sono anche in Test Drive 6? Speriamo abbiano almeno cambiato le texture!) e le montagne del Tibet! E no, non è possibile giocare a Carmageddon con i monaci. Per tutto questo e sicuramente molto di più non dovrete che aspettare l'inverno, quando le giornate si faranno buie e fredde e ci sarà dunque un bel vantaggio a starsene in casa a videogiocare (ma non solo, mi raccomando).
JPS

TEST DRIVE CYCLES

Forse non ricorderete il vecchio "The Cycles", un gioco della Accolade dal titolo simile a questo che uscì ai tempi d'oro di Amiga e che rappresentava più o meno l'unica simulazione di motomondiale "seria" disponibile a quei tempi. Questa riedizione non ha però niente a che fare con le piste, di qui l'aggiunta del prefisso Test Drive: si tratta infatti di una versione due ruote della nota serie Accolade. Ci saranno oltre 30 modelli di motociclette (fra cui, tra quelle più note, Kawasaki e Moto Guzzi), dalle sportive alle custom, che potranno scorrazzare su 24 circuiti aperti in varie località del pianeta. Il traffico automobilistico sarà qui presumibilmente più fastidioso e ignorante della norma, come ben potranno capire i centauri fra voi, e sarà compresa anche la possibilità di effettuare upgrade sul proprio mezzo rivolgendosi a simpatici meccanici senza scrupoli. Insomma, Test Drive con le moto. Nessuna traccia di screenshot per ora, purtroppo; l'uscita è prevista per Natale.
JPS

SLAVE ZERO

Ed ecco l'unico e il solo titolo del line-up Accolade che non sia un sequel e che ha già fatto ben parlare di sé. 500 anni nel futuro l'umanità è naturalmente imbruttita e soggiogata al potere di un certo SovKahn, che grazie ai suoi strani poteri controlla l'intera popolazione. Il giocatore interpreta il ruolo di un esponente ribelle che comanda un robottone gigante alto 20 metri, lanciato per le strade di una enorme metropoli per dare la caccia ai cattivi. La cosa curiosa è che, presumibilmente, voi dovete salvare la popolazione dal suo triste destino, eppure la press-release del gioco insiste divertita sul fatto che potete "raccogliere veicoli o pedoni e lanciarli contro i nemici. Comunque, in Slave Zero potete fare questo e naturalmente sparare, saltare, aggrapparvi e interagire con qualsiasi cosa; la città è infatti completamente animata e vive di vita propria, cosa che dovrebbe rendere le ambientazioni piuttosto affascinanti. Notevole l'impatto grafico, specie per quanto concerne il personaggio principale che ansima, scatta, salta e si muove con estremo realismo (per quanto realistico può sembrare un robot alto come una palazzina). In uscita tra pochissimo!
JPS

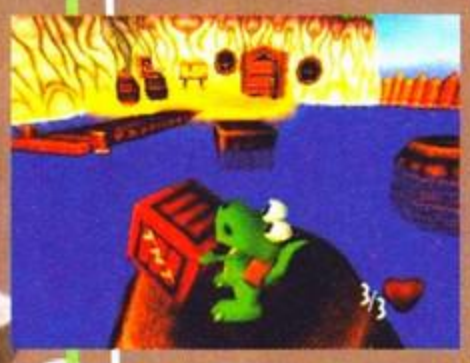
DEMOLITION RACER

Basta sentire il suono del titolo di questo gioco per capire di che si tratta: Destruction Derby 3. Il team di sviluppo è quello dei Pitbull Syndicate, che include infatti alcuni ex-membri dei Reflections, il team interno che ha creato Destruction Derby 1 e 2 per la Psygnosis. Facile intuire cosa vedremo, quindi: lamiere che si sfaldano, ruote che volano, pezzi e lazzi di carrozzeria ovunque, secondo il collaudato stile demolitorio dei primi due capitoli. Anche stavolta avremo diversi tipi di competizione, inclusi i già noti "bowl racing" (tutti insieme appassionatamente in una arena), e "stock racing" (facciamo finta di correre pulito), con l'aggiunta degli interessanti (almeno dal nome) "suicide racing" e "last man standing". Ci saranno otto vetture a disposizione, condizioni climatiche e del terreno variabili e una colonna sonora di tutto rispetto messa insieme da Tommy Tallarico, David Tickle, Fear Factory e Empirion. C'è anche lo split-screen; tutto questo sui vostri schermi entro novembre.
JPS

ALIEN RESURRECTION

Non abbiamo ancora finito di giocare ad Aliens vs Predator (anzi, nel mio caso non abbiamo neppure incominciato) che già la Fox presenta quest'altro titolo che, sfruttando una delle licenze cinematografiche più ghiotte in assoluto, promette di soddisfare gli innumerevoli appassionati dalla serie aliena per eccellenza. I tie-in, ovvero i giochi sviluppati partendo da licenze di vario tipo, tradizionalmente sono tra i giochi più deludenti, ma dopo aver visto AvP possiamo avere un po' di fiducia delle capacità della Fox, non vi pare?
Il gioco è basato, com'era prevedibile, sulle stesse atmosfere terrificanti e claustrofobiche che permeano i film della saga. Da quel poco che ho visto, l'ambientazione ricorda più che altro il primo e forse il migliore dei quattro film, da Resurrection però è stata mutuata l'idea della presenza di molti cloni di Ripley (interpretata da Sigourney Weaver); uno dei nostri compiti sarà proprio quello di rintracciare tutti e sette i cloni per farli fuori. Naturalmente il cattivone di turno è il Dr. Wren, che ha avuto la bella idea di riportare sulla Terra degli esemplari alieni per studiarli: evidentemente non si è fatto una cultura cinematografica, altrimenti saprebbe che simili idee non sono mai ben accette dagli sceneggiatori e a insistere non si può far altro che una brutta fine.
Nel giochillo potrete impersonare la stessa Ripley, ma anche altri personaggi come Call, Johner, DiStephano e Christie; inoltre saranno presenti un bel po' di personaggi "non giocanti" come Vriess e Purvis. Per quanto riguarda le altre piacevolezze, avremo le solite nove-dieci armi e possiamo star certi che il lanciafiamme farà la sua bella figura: per dare un tocco di novità è prevista anche la versione "duale" di quest'arma, uno spray congelante che servirà più che altro a tenere lontani gli alieni.
I livelli saranno almeno dieci e ci vedranno esplorare veicoli spaziali (Auriga, il trasporto "Betty") nonché locazioni più esotiche come giardini di coltura idroponica o aree di riproduzione aliena. Che dire, speriamo in bene: nel frattempo vi lascio con una chicca, cioè il fatto che le voci degli attori saranno le stesse del film e naturalmente anche il sonoro potrà sfruttare tutti gli effetti presenti nel film (facile, sono di proprietà della stessa Fox!).
SG

CROC 2



Disponibile per Windows, Giocostazione e (in versione bidimensionale) per Giocoragazzo a colori, CROC 2 promette di rinfrescare i fasti del predecessore, che se ben ricordate tanto esaltò il recensore SS da meritare la copertina di TGM: come si confà a un seguito, gli sviluppatori della Argonaut hanno pensato bene di non cambiare una formula vincente, limitandosi ad aggiornare la tecnica e aggiungere qualche altra mossa. Non fraintendetemi, non voglio minimizzare, anche perché le novità sono interessanti: prima di tutto sarà possibile parlare con i personaggi (i famosi Gobbos... saranno juventini?) che addirittura potranno aiutarci a risolvere qualche enigma intervenendo di persona. Il controllo del piccolo Croc è stato arricchito di cinque o sei mosse speciali, per cui potremo aggrapparci, saltare, nuotare e dimenarci in modi sempre nuovi; è prevista anche la possibilità di muoversi per brachiazione (questa la dovevo proprio dire). Non è ovviamente finita qui... potremo emulare Indiana Jones gettandoci in corse pazze su un carrello da miniera e oltre a questo (che peraltro rimane un grande classico) potremo azionare kart, barche a motore, deltaplani e persino una mongolfiera. Come vede, la parola d'ordine è varietà di gioco e credo proprio che sarà impossibile annoiarsi.
La storia è degna del Pulitzer: Croc parte alla ricerca dei genitori, smarriti da lungo tempo, ma il perfido Barone Dante (magicamente resuscitato) non può certo permettere la sua felicità! Eccezionale... ma insomma, chi se ne frega, l'importante sono i 40 livelli pieni d'azione e di ambientazione diversa (marinaresca, cavernosa, vichinga e Inca). Potete star certi che faranno la loro brava comparsa i boss finali, i powerup, i segreti... tutte le belle cose che ci aspettiamo da un platform 3D, insomma. SG

DIE HARD TRILOGY 2

Cioè spiegatemi, è contemporaneamente sia il secondo capitolo, sia una trilogia? Oppure hanno fatto in tutto SEI film e questo tie-in si riferisce agli ultimi tre? Bah, sto scherzando ovviamente: si tratta del seguito del primo gioco, che era ispirato collettivamente a tutti i film della serie "Die Hard" che vedono protagonista di improbabili avventure il simpatico John McClane, interpretato dall'aitante Bruce Willis che dell'alopecia se ne frega e della morte pure. Un vero avanguardista! Beh, se non ricordo male il primo DHT era stato un flop clamoroso quanto giustificato, trattandosi di ciofeca colossale; dalle poche foto che ho visto non è che questo seguito se la passi meglio, soprattutto dal momento che i modelli 3D vantano un numero di poligoni pari ai neuroni che mi rimangono funzionanti quando sto finendo di lavorare allo speciale E3.
Ma bando alle ciance e ai giudizi anticipati e vediamo un po' di sciorinare le "features": il gioco è ambientato a Las Vegas. Il buon McClane sta visitando l'amicone Kenny Sinclair, quando in qualche modo viene a conoscenza di un satanico complotto iper-tecnologico per spazzar via l'intera città dalla faccia della terra: a me personalmente non me ne fregherebbe nulla, ma dato che a Marco Auletta la cosa spiacerebbe alquanto, McClane si mobilita e presumibilmente, prima che la storia finisca, molti setti nasali saranno stati proiettati dentro i retrostanti cervelli (vero Claudio?). Come il precedente, DHT2 sarà un po' tre giochi in uno: una specie di shooter in soggettiva, un'avventura in terza persona e un gioco di corsa "estrema", qualsiasi cosa questo possa significare... forse andare contromano in autostrada per ore? In più ci sarà una modalità "film" che dovrebbe integrare in maniera acconcia i tre sottogiochi, usando la trama come collante. Che altro dire? Ne riparleremo quando si saprà qualcosina di più! E ora facciamo saltare in aria un aereoplano... BOOM! Yippie-ki-yay, figli di... ehm... SG

PLANET OF THE APES

Non ci posso credere, il tie-in del Pianete delle Scimmie! Ma sì, ricordate quando Charlton Heston non era ancora un senatore repubblicano nonché vicepresidente della National Rifle Association (quella bella congrega che si batte per affermare il diritto di ogni cittadino americano di possedere fucili d'assalto)? Quando passava il suo tempo a correre sulle bighe tirando frustate in faccia al romano che cercava di superarlo? Ebbene, più o meno nello stesso periodo gli era capitato di imbarcarsi in un viaggio spaziale, che si era concluso tragicamente con lo sbarco su un pianeta popolato da sardonici primati. Non avendo il carisma del Duspis, o del sottoscritto, si era subito trovato a mal partito ed era stato ridotto in schiavitù... tutto questo perché non aveva curato abbastanza i propri bulbi piliferi. Insomma, già questa è un po' una lezione di vita.
Lo so, mi sto lasciando prendere la mano, ma del resto questo titolo se va bene uscirà nella primavera del 2000, per cui non è che le informazioni abbondino... in ogni caso, le foto che ho incluso sono abbastanza interessanti. Planet of The Apes è un'action-adventure ambientata un migliaio d'anni nel futuro; si favoleggia la presenza di quindici livelli assolutamente enormi, composti da più di 70 sotto-livelli. Combattimento, enigmi, salti precisi e una buona dose di movimenti silenziosi e cauti nell'oscurità dovrebbero bastare al nostro personaggio, un certo Ulysses, per salvare la propria pellaccia di unico sopravvissuto alla classica catastrofe spaziale.
Occhio però perché PoTA (ehi, ma che grande acronimo!) non è tutto qui: il dialogo con gli altri personaggi è assolutamente basilare, tanto che sono previste almeno 2000 diverse righe di dialogo. Si spera che quello che diciamo o non diciamo siano effettivamente parametri in grado di influire sullo svolgimento del gioco... del resto i nostri interlocutori saranno dotati di una verve indicibile, se pensate che oltre agli inevitabili personaggi del film originario sono previsti mandrilli assassini, babbuini rinnegati e ogni sorta di simiani mutanti, se mi perdonate l'anglicismo (che però in fondo è un latinismo). La fauna sarà integrata poi da ratti, iene rabbiose e pipistrelli giganti. Scusate se è poco. Peccato solo che, a quanto vedo, non sia prevista la brachiazione (ehi, l'ho ridetto, che gusto). Ciao! SG

kingpin

LIFE OF CRIME

Kingpin: Life Of Crime © 1999 Xatrix Entertainment, Inc. All rights reserved. This product contains software technology licensed from id Software, Inc. ("id Technology"). id Technology © 1996, 1997, 1998 id Software, Inc. All rights reserved. Interplay Productions, Xatrix and the Xatrix logo are trademarks of Xatrix Entertainment, Inc. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners. Distributed by Activision.

Interplay™

www.Urbangangsta.com

XATRIX

PC CD

HX HalifaX

www.halifax.it

Rage

HOSTILE WATERS

La Rage è una software house relativamente giovane che si è distinta fin dalle prime battute per l'eccelsa qualità grafica dei propri prodotti, a cui però si accompagna solitamente una profondità non eccezionale. Per sfatare questa tradizione, i ragazzi di Liverpool sono alacremente al lavoro su Hostile Waters, un connubio tra strategico e arcade tridimensionale che dovrebbe risultare molto realistico e, naturalmente, ricco di esplosioni caleidoscopiche ed effetti speciali di vario tipo. La trama narra di un nuovo ordine mondiale che ha portato pace e prosperità a tutti i popoli del globo, se non fosse per il malcontento dei vecchi dittatori guerrafondai che, ansiosi di recuperare il potere perduto, si associano al fine di gettare nel caos il globo. Il problema principale risiede nel fatto che tutte le armi esistenti sulla Terra sono state distrutte per assicurare la pace e questo costringe il governo mondiale a ripescare dalle profondità abissali una nave armata di tutto punto e a rimetterla in sesto. Fortunatamente, tale veicolo ospita al proprio interno una fabbrica basata sul principio della nanotecnologia e in grado di costruire carri armati, elicotteri, bastoncini di zucchero filato e chi più ne ha, più ne metta (oppure se li tenga). Oltretutto, la barca delle meraviglie è capace anche di creare cloni di soldati a partire da campioni di DNA, anche se costoro sono praticamente inutili senza un generale che li guidi. Avrete già capito che il vostro ruolo sarà proprio quello di portare le armate del bene alla vittoria, alternandovi tra sezioni arcade viste in prima e terza persona, gestione delle risorse e pianificazione strategica dell'utilizzo delle truppe. Le foto che ho potuto visionare (non essendo potuto andare quest'anno all'E3 per diversi maledetti impegni, mi devo accontentare di surrogati) promettono molto bene, ma questo discorso è valido per qualsiasi titolo Rage. Sapremo se la sostanza è al livello dell'apparenza verso la fine dell'anno, quindi non ci resta che pazientare.

MIDNIGHT GT

Midnight GT è un gioco di corse. Non vi sembra niente di nuovo? E si vi dicessi che le autovetture presenti in questo titolo sono modelli giapponesi modificati in ogni aspetto e prototipi disegnati espressamente per l'occasione? E se aggiungessi che l'azienda che si è occupata di quest'aspetto è la Pininfarina? E se, per concludere, svelassi che le sfide si terranno nottetempo sulle autostrade e tangenziali nipponiche e saranno assolutamente illegali, ricalcando competizioni che quei pazzi dagli occhi a mandorla inscenano veramente nei dintorni di Tokio? Ah, vi vedo molto più interessati, quasi ansiosi di sgasare e far stridere le gomme ignorando ogni limite di velocità, di correre a più di trecento chilometri all'ora su strade trafficate, di seminare pattuglie di pulotti che non possono certamente competere con i vostri mostri supertaroccati. E come darvi torto? Anch'io sono abbastanza tentato dall'idea di gareggiare su dieci percorsi differenti, passando anche all'interno della tentacolare metropoli, e sono curioso di vedere se il modello fisico è così accurato come sostengono i programmatori. Non dobbiamo nemmeno preoccuparci dell'aspetto tecnico, poiché sembra che con un sistema adeguato sarà possibile giocare a Midnight GT alla stratosferica risoluzione di 1900x1200 senza notare il benché minimo rallentamento. Che altro dire? Che è parecchio tempo che tengo d'occhio questo giochillo e che sono piuttosto curioso di vedere se rispetterà le attese quando finalmente vedrà la luce!

OFF ROAD

Off Road (titolo che ritengo essere provvisorio, se non altro in virtù della scarsa originalità) è l'unico titolo tra quelli presentati in questa pagina a essere sbucato fuori dal nulla, almeno per quel che mi concerne. Non ne avevo mai sentito parlare, ma l'impressione a pelle che ho ricavato dalla visione del materiale in mio possesso è piuttosto positiva. Si tratta fondamentalmente di un arcade automobilistico che metterà a disposizione del pubblico giocante un vasto campionario di Dune Buggies e similari che dovranno essere condotte con mano ferma lungo una serie di circuiti appositamente disegnati per rendere difficile la vita a chi vorrà cimentarsi nell'impresa. Nonostante l'impostazione sia palesemente arcade, le reazioni delle vetture dovrebbero essere molto accurate, così come le conseguenze degli incidenti che non tarderanno a coinvolgervi. Sarà possibile cimentarsi in percorsi singoli o prendere parte a un campionato in solitaria o in multiplayer e non mancheranno condizioni atmosferiche variabili che influenzeranno le reazioni del veicolo. Saranno curati gli aspetti riguardanti le caratteristiche audio e video, ma questo ormai è lo standard dell'industria e in particolar modo della Rage, quindi non mi sembra il caso di dilungarmi eccessivamente in spiegazioni. Quindi vi saluto con una riverenza e vi rimando alla fine dell'anno per la recensione del prodotto finito.

THQ

BREAKNECK

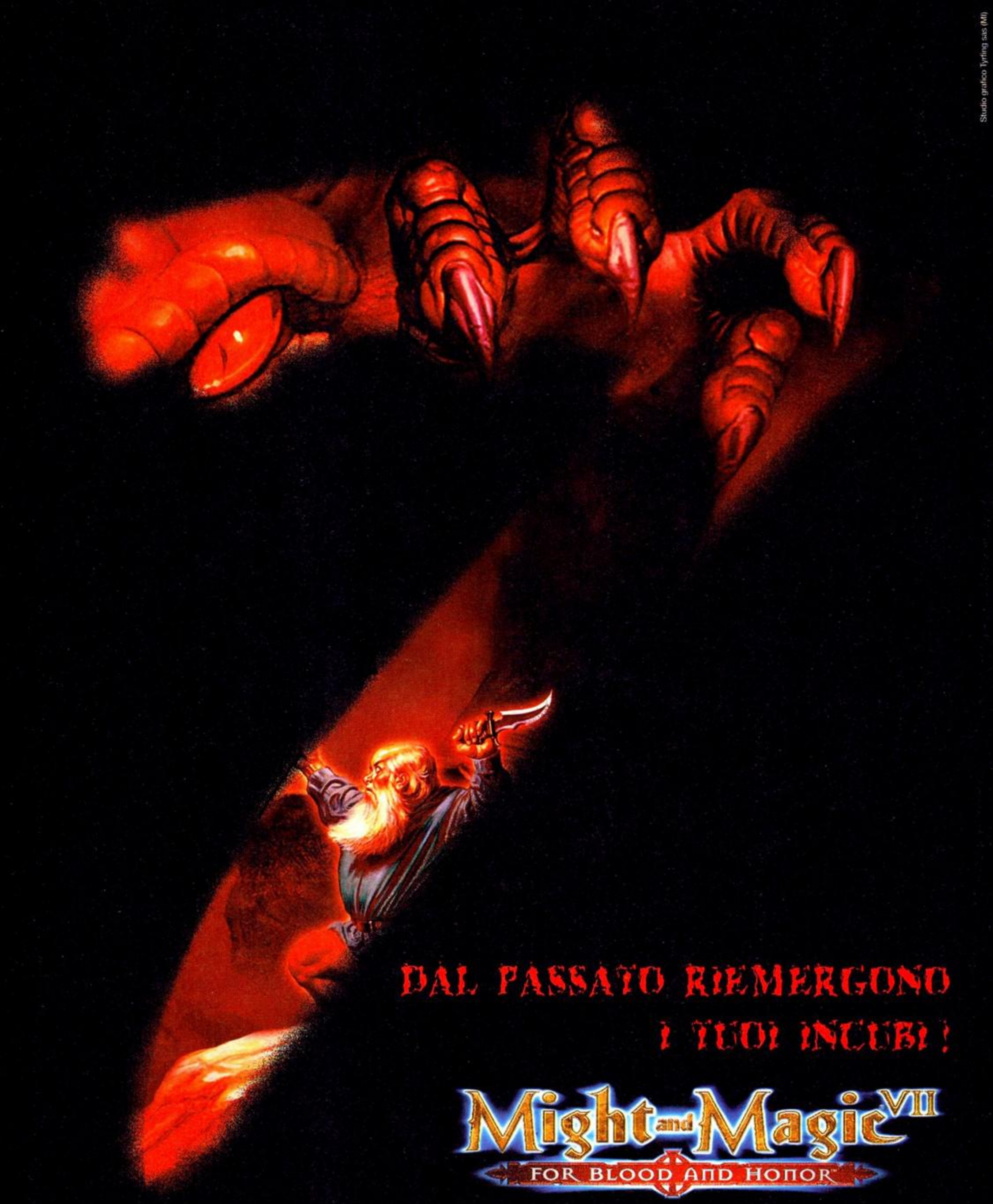
Se un gioco si intitola "a rotta di collo" è probabile che tratti di corse ad alta velocità, siano esse a bordo di un'automobile, di un camion o di un go kart, giusto? Giusto. Infatti Breakneck vi permetterà di prendere i comandi di tutti questi veicoli, oltre ad altre trentasette categorie che non vi sto a elencare per ovvi motivi di spazio. Oltretutto, sarà possibile modificare numerosi aspetti delle impostazioni di ogni trabiccolo e questo dovrebbe garantire una varietà pressoché infinita. Non altrettanti saranno purtroppo i percorsi, il cui numero dovrebbe assestarsi intorno al ventiquattro, ma lo spazio su CD è quello che è e finché i produttori di videogiochi non prenderanno in considerazione il DVD per uno scopo diverso dall'inserimento di filmati di tre ore e di audio in Dolby Surround non potremo certamente aspettarci di più. Dimenticavo di dirvi che le armi non saranno assolutamente assenti e che potrete rendere più vivace la competizione piazzando un missile tra i pistoni dell'avversario che vi precede o regalando una mina a chiunque sia così sfortunato da tallonarvi. Vi sembra un gioco adattissimo a essere giocato in multiplayer via Internet? E infatti anche questa possibilità è stata contemplata. Alla THQ sperano che Breakneck rappresenti per il PC quello che Gran Turismo ha rappresentato per la Playstation, con l'aggiunta delle opzioni offensive. Ci riuscirà? Ai poster l'ardua sentenza... anche se io ho passato gli ultimi due giorni a guardare il muro di camera mia e quei felloni si rifiutano di parlare!

SINISTAR

Personalmente sto sviluppando un'idiosincrasia nei confronti delle software house che si dimostrano parche di materiale fotografico relativo ai loro prodotti. Non avrei infatti potuto mostrarvi l'aspetto di Sinistar se non fosse stato per la tempestività del buon Alberto, che oltre a essere la persona che in Italia si occupa dei giochi di THQ è anche un vecchio compagno di sbronze e di serate deliranti. Sarebbe oltretutto stato un peccato, poiché Sinistar sembra essere veramente stupefacente dal punto di vista visivo e si ripromette di dedicare il giusto tributo a un grande videogame del passato. Anche questa volta ci troveremo di fronte a un'orribile minaccia proveniente dall'oltrespazio, ma con una variante sul tema: non si tratta dei soliti omini verdi con le antenne, ma di un organismo biometallico dotato di intelligenza collettiva e noto col nome di Sinistar. Sarà nostra cura spazzarlo via dallo spazio profondo prima che riesca e penetrare nella galassia e a distruggere la Terra, contando sull'ausilio di droni e sonde che potremo liberare con lo scopo di risucchiare l'energia che tiene in vita quest'immondo paterecchio. Dovremo dunque affrontare 24 livelli in single player o cimentarci nelle 4 modalità multigiocatore e in ogni caso avremo a disposizione ben 30 armi micidiali montate sui 6 differenti modelli di astronave che le forze terrestri saranno così gentili da metterci a disposizione. La qualità grafica mi sembra evidente, a giudicare dalle immagini, e il tutto sarà accompagnato da una colonna sonora trance così tamarra che persino il Raffo potrebbe sollevare un sopracciglio in segno di disapprovazione. Tutto ciò è molto bello, ma occorre attendere ancora qualche mese per toccare con mano questo prodotto.

X – BEYOND THE FRONTIER

Dovete sapere che ogni giornalista che si rispetti odia i giochi provvisti di un titolo corto, poiché non gli permettono di sprecare caratteri inutilmente ripetendo il nome del prodotto più e più volte. Per fortuna questo X viaggia accompagnato da un sottotitolo (Beyond the Frontier) piuttosto lungo che pareggia il conto e mi permette di parlarne a cuor sereno e ciò mi è particolarmente gradito poiché questo prodotto appartiene a un filone da me molto amato, ovvero quelli dei giochi di esplorazione e combattimento spaziale senza trama predefinita, alla Elite e Frontier, per intenderci. Il protagonista di X-Beyond the Frontier (evvai col sottotitolo!) potrà incontrare sei diverse civiltà nel corso dei suoi viaggi e colonizzare pianeti per costruire fabbriche, centrali elettriche e altre strutture di indubbio interesse. Oltre a questo, avrà la possibilità di comportarsi come un vero mercenario, commerciando con le varie razze e portando a termine per loro conto missioni di vario tipo, con lo scopo di portare a casa la pellaccia e un discreto mucchio di dobloni. X è sviluppato dalla debuttante Egosoft e dovrebbe arrivare sul mercato per l'autunno di quest'anno, anche se da qualche mese circolano diversi rolling demo e alpha version semigiocabili che fanno intuire uno stato di programmazione piuttosto avanzato. Volete arrivare dove nessun uomo è mai arrivato prima? Provate a entrare nella camera da letto del Nikazzi!



Studio grafico Tyrting sas (MI)

DAL PASSATO RIEMERGONO
I TUOI INCUBI!

Might and Magic VII
FOR BLOOD AND HONOR

Ubi Soft

NEW WORLD COMPUTING

3DO™

Ubi Soft SpA
V.le Cassala, 22 20143 Milano Tel. 02 83 31 21
www.ubisoft.it E-mail: ubisoft@ubisoft.it

3D PLANET

Distribuito da:
3D Planet srl
Tel. 02 48 86 711
www.3dplanet.it

PC CD ROM

© 1999 The 3DO Company. All rights reserved. Might and Magic, New World Computing, 3DO, and their respective logos, are trademarks and/or servicemarks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company.

DISNEY INTERACTIVE

SERIE LEARNING

Caratteristica peculiare delle serie sarà la possibilità di regolare il livello del programma per adeguarlo alle capacità del (più o meno) piccolo utente. I primi titoli della serie saranno tre, tutti basati su Winnie the Pooh.
In Winnie the Pooh Kindergarten i bambini fino a sei anni di età imparano a gestire i rudimenti della matematica, a identificare gli oggetti e a sillabare le parole. In Winnie the Pooh Preschool si impara a fare deduzioni sulla base di concetti astratti e a gestire frasi complesse. Serve anche a insegnare l'importanza della collaborazione e dell'amicizia, nell'ottica della vita di classe che il bambino farà a scuola.
Winnie the Pooh Toddler, infine, è dedicato ai piccolissimi (fino a tre anni di età) e consente di imparare l'alfabeto, i numeri, i colori, riconoscere i contrari, le forme e i rudimenti della musica.
Tutti e tre i programmi usciranno in agosto.

SERIE GAMES

La linea comprenderà un sacco di nuovi titoli, in uscita da adesso fino al 2001. È stata divisa in due sotto-categorie, cioè giochi per bambini fino a otto anni e per i più grandicelli.
Dopo l'estate arriverà GameBreak! '99, collezione di quattro giochi che hanno come protagonisti i personaggi secondari degli ultimi film della casa madre. In Mu-Shoot guiderete Mushu, il drago visto in Mulan, mentre in Monkey Mayhem guiderete la scimmia Abu e il pappagallo Iago di Aladdin. In Flying Frenzy la star sarà Pegaso, direttamente da Hercules, mentre in Flounder Quest guiderete Sebastian della Sirenetta. Ogni gioco avrà 50 livelli e sarà giocabile da solo o con gli amici.
Due titoli sono basati su Toy Story. Il primo, Action Game Toy Story 2, è sviluppato in collaborazione con la Pixar e prevede un'azione tridimensionale in compagnia dei protagonisti del film. Il secondo, Activity Center Toy Story 2, è dedicato ai più piccoli e propone tutta una serie di giochi semplici ma, al contempo, intelligenti.
Per gli appassionati delle avventure c'è Villains' Revenge, nel quale dovrete salvare Dumbo, Peter Pan, Alice (quella del Paese delle Meraviglie) e Biancaneve dalle grinfie dei cattivi. Infine, due giochi basati su Tarzan: Activity Center Tarzan, riservato ai più piccoli, contiene 80 livelli di gioco intelligente e Action Game Tarzan, avrà un'azione tutta in 3D come Toy Story.
Alessandro La Spada

SERIE CREATIVITY

*Elemento principale di questa serie è la possibilità di ottenere un output di ciò che si è fatto a video. I titoli in arrivo sono tre, il primo dei quali è Magic Artist 2. Si tratta di un programma di disegno che consente di lavorare a una risoluzione di 800x600 con i classici strumenti bidimensionali e, questa è la novità, i corrispondenti strumenti 3D.
Quando leggerete questo articolo sarà già disponibile Print Studio Tarzan, che permetterà la creazione di tutta una serie di oggetti basati sui personaggi del film: adesivi, biglietti da visita, cartoline, calendari, inviti, poster e quant'altro. Verso la fine dell'anno, in novembre, arriverà anche Print Studio Toy Story 2, identico a Tarzan ma con i personaggi di Toy Story.

PROTONIC

UN MEETING PER GLI SVILUPPATORI

Protonic Interactive, la divisione di Prograph Research dedicata allo sviluppo e al publishing di videogames organizza sabato 3 luglio 1999 un meeting per gli sviluppatori italiani di videogiochi.
L'incontro si propone di focalizzare le problematiche di sviluppo e di publishing tipiche del settore videoludico italiano tramite il confronto tra le diverse esperienze dei partecipanti.
Protonic Interactive illustrerà, inoltre, la propria strategia di supporto agli sviluppatori già utilizzata con successo con i teams Nayma Software di Firenze e Dark Era di Porto S.Giorgio (AP) che a breve vedranno pubblicati alcuni loro prodotti.
Possono partecipare all'incontro tutti i teams o i singoli che abbiano maturato una certa esperienza di sviluppo e che siano seriamente interessati alla pubblicazione dei propri titoli o alla concretizzazione di idee particolarmente valide.
Le adesioni dovranno gentilmente pervenire entro venerdì 11 giugno 1999 corredate di un breve documento descrittivo delle esperienze maturate.
I partecipanti saranno direttamente invitati dall'organizzatore in base alle adesioni pervenute.
Tutti i dettagli sull'evento si possono trovare al seguente indirizzo:
www.protonic.net/igdm99 oppure
www.prograph.it/igdm99

PROGRAPH RESEARCH

Qualche tempo fa abbiamo parlato di Prograph Research, etichetta tutta made in Italy ormai pronta a entrare prepotentemente sul mercato dell'intrattenimento elettronico mondiale. A dire il vero Prograph non sarà solo uno sviluppatore di software, assumendo una connotazione ben più vasta e proponendosi come fornitore di servizi e publisher a tutti gli effetti. Per questa ragione è nata una nuova sotto etichetta che si occuperà esclusivamente del software videoludico: Protonic Interactive. Oltre all'ettesissimo Tony Tough (l'avventura in stile cartoon prevista per l'autunno) i ragazzi di Belluno sono al lavoro su un titolo che promette scintille e che ha finalmente trovato un nome definitivo: Tsunami 2265. Si tratta di un vero e proprio cartone animato manga interattivo. La principale innovazione che questo videogame introduce è la resa visiva cartoon manga-style in tempo reale. Colorazioni e textures a tinte piatte, ombre flat, bordatura corretta dei modelli 3D: l'impatto grafico, l'aspetto, il feeling sono quelli di un cartoon manga ma si tratta di un oggetto puramente interattivo, di una nuova dimensione in cui i cartoni animati si muovono, combattono e vincono sotto il nostro controllo. Ma le meraviglie tecniche non finiscono qui. Tsunami 2265, infatti, esibisce anche Truman Space, un motore 3D capace di visualizzare ambienti di qualsiasi dimensione, scene con spazi sia aperti sia chiusi simultaneamente, di gestire clipping settorizzato e portali. Truman Space arriverà a visualizzare con la massima fluidità molte migliaia di poligoni garantendo la resa visiva di modelli 3D particolarmente complessi sia fondati su base poligonale che su curve di Bezier. Tutta questa tecnologia andrà a costruire un gioco multiforme, caratterizzato da sezioni arcade durante le quali saremo alla guida di minacciosi Mech da combattimento e sezioni adventure che ci permetteranno di scoprire l'inquietante mondo nascosto da una trama svelata poco a poco. Potremo scegliere tra due personaggi, un uomo e una donna, che vivranno avventure diverse tra loro, muovendosi in prima persona o cimentandosi alla guida di 8 differenti mezzi. Ma per il divertimento più puro niente è coinvolgente come il gioco di gruppo: saranno supportate delle modalità multiplayer tramite le quali potremo sfidare altri guerrieri direttamente sui nostri monitor.
Tsunami 2265 girerà su diverse piattaforme; per la versione PC saranno supportate più API 3D, tra cui DirectX (Direct 3D) e Glide. L'uscita è prevista per il prossimo inverno.

Voodoo3™ 2000

Voodoo3™ 3000

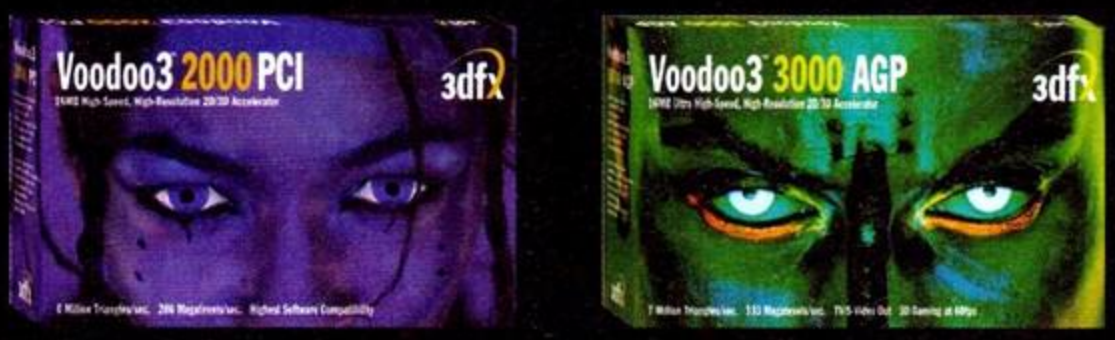
Ricordate questi volti

La 2D/3D più veloce al mondo

La più ampia compatibilità con i giochi

Supporto DVD*

TV/S-Video Out**



Vi presentiamo Voodoo3

3dfx™
www.3dfx.com

I Prodotti saranno disponibili presso: Computer Discount, Centro HL, Computer Union, Multimedia Planet, Strabilia, Microlink, Gruppo Elettrodata e presso i migliori negozi di informatica

** Soft DVD disponibile solamente nella versione Voodoo3 3000 Retail. Non disponibile nella versione OEM. ** TV Out disponibile solo nella versione Voodoo3 3000.*

3dfx Interactive - 32, rue de Cambrai, 75019 Paris Tel: +33 1 40 36 67 17 Fax: +33 1 40 36 59 38

Voodoo3, Glide e il logo 3dfx sono marchi di fabbrica e/o marchi registrati di 3dfx Interactive, Inc., negli Stati Uniti ed in altri paesi. Tutti i diritti sono riservati. Copyright 3dfx 1999.

TITOLO: *QUAKE 3 ARENA*
SVILUPPATORE: *ID SOFTWARE x ACTIVISION*
USCITA: *SETTEMBRE '99*

QUAKE

"Ok Fbs, la tua missione non sarà affatto facile ma credo che tu sia l'unico che possa farcela: dovrai andare a intervistare quelli della Id Software a Dallas e se avrai abbastanza tempo, fare anche una capatina a Dinasty!"

A cura di Fabio "FBS" Simonetti

Sono due le cose belle del mio lavoro da redattore: la prima è che l'ho scelto senza il bisogno di diventare un alcolizzato come il veterinario della pubblicità dell'Amaro Montenegro, mentre la seconda è che sotto alla denominazione "lavoro" rientrano delle cose che la gente comune sarebbe disposta a fare pagando fior di quattrini! Già! E una di queste è stato proprio il piccolo viaggetto in quel di Dallas per incontrare colui che viene considerato come la mente più geniale in fatto di programmazione 3D: John Carmack, uno dei papà di Wolfenstein 3D, Doom 1-2, Quake 1-2 e di qui a poco anche di Quake 3 Arena!
Quello che segue è una sorta di diario di viaggio infarcito di notizie riguardanti quest'ultimo gioco: interviste, impressioni, constatazioni ma anche semplici pensieri che mi sono passati tra le orecchie quando il mio microcervello ha deciso di andarsene in bagno senza di me... che vi devo dire: ero troppo impegnato a giocare per seguirlo!

L'imponente palazzo Id, in effetti non è tutto Id, loro hanno solo un interno, naturalmente il 666! Ehi, ma è possibile che in America ci sia pubblicità in ogni foto che faccio?

Chi mai sarà quella strana figura appostata nell'atrio delle ID? Un Archvile, un Baron of Hell o Donna Jackson?

COM'È GRANDE MA COM'È GRANDE L'AMERICA!

Dallas... patria di J.R., delle squadre dei Cowboys, dei Rangers e degli Stars (evvai!). Giusto a una cinquantina di chilometri dall'aeroporto ecco la cittadina di Mesquite (45 dollari di taxi, urp!) dove, in un palazzo interamente fatto di vetro nero, all'interno 666, vi sono gli uffici della Id Software, chiamata così in onore della parte istintiva della psiche umana scoperta da Freud... ma questo lo sanno tutti, no?
L'essere l'unico "giornalista" italiano in un gruppo di 7 persone può essere una cosa che ti fa sentire importante, per un certo verso, l'unico problema è quando la gente ti inizia a chiedere come si fa la pizza... Ok, magari di questo ne discuteremo più tardi. A ogni modo, dopo essere stati accolti da Donna Jackson, quella che tutti definiscono la "Mamma della Id", ecco finalmente la Hall di questa casa di software che, negli ultimi anni, ha avuto una tale impennata economica da rientrare a pieno merito nella classifica delle compagnie più influenti del panorama informatico mondiale. Tra gadget indicibili sparsi sulle scrivanie (comprese un paio di Lara Croft in posizioni non proprio consone), poster di ogni tipo di gioco prodotto dal '91 a oggi e premi vari, l'entrata di questo posto riflette esattamente quello che è la Id: un posto caotico, pieno di gente giovane a cui piace fare il proprio lavoro e che continuerà a farlo spronata da un ingente guadagno economico... Un po' come la nostra redazione con qualche Porsche in più, insomma! Attualmente alla software house lavorano circa 15 persone, tra programmatori, grafici, designer e PR; ognuno di essi si può definire, nel suo piccolo, indispensabile per il lavoro degli altri e a dircelo è proprio la responsabile del business: Katherine Anna Kang, una ragazza dai lineamenti orientali simpatica quanto fissata per il recente film "The Matrix" (un capolavoro assoluto. NDRedazione). Tra corridoi zeppi di "reperti archeologici" risalenti al primo Doom (comprese le scatole originali giapponesi del gioco, gallata!), teste decapitate di personaggi horror famosi (Freddy Krueger del film Nightmare vi dice niente?) e mostri orripilan... ok, specchi di due metri, è Anna che, dopo averci fatto versare qualche lacrima di commozione per la frase "Questa è la cucina, il frigorifero e le scorte del posto sono completamente a vostra disposizione", ci introduce alla lunga fila di persone pronte a farsi intervistare... Non so perché ma la prima cosa che mi è venuta in mente è stato un self-service! Le regole erano semplici: mezz'ora per ogni gruppo e poi si girava lasciando spazio agli altri. Che organizzazione, neanche dal mio macellaio di fiducia le cose funzionano così bene! Beh, le numerose interviste potrete leggerle nella seconda parte di questo reportage, ora la cosa importante è

Tipico: uno tiene d'occhio un corridoio e il nemico gli spunta da dietro con un martello pneumatico!

fare luce sul gioco in sé, una cosa che è stata possibile grazie a un torneo che quelli della Id hanno voluto organizzare per noi dopo le chiacchierate iniziali.

QUAKE, QUAKE, QUAKE FA L'OCHETTA

Siete qui per sapere cose sul gioco? Sotto allora! Quake 3 Arena sarà basato essenzialmente sul multiplayer ma questo non vuol dire che non lascerà spazio al gioco in singolo. La modalità singola è sviluppata come quella di Unreal Turnament: vi saranno cioè poche mappe disponibili sin all'inizio ma poi, giocandole contro degli avversari controllati dal computer e classificandovi primi, "sbloccherete" le altre che potranno poi essere giocate liberamente (sempre contro avversari non umani). Le sfide saranno comunque fisse e voi non potrete scegliere il numero di nemici in una mappa e la loro intelligenza; voglio dire che per ottenere la mappa X dovrete per forza battere Y nemici dall'intelligenza Z. La principale differenza tra il suddetto titolo (UT) e questo Q3A è essenzialmente una: il motore di gioco. Se infatti l'originale gioco della Epic ha diviso le masse per la sua superiorità nei confronti di Q2, questa volta le cose saranno ben peggiori:

Bellissima! Una dei personaggi femminili del gioco; da qui non si vede ma il suo fondoschiena...

Il mito! Uno scambio di gentilezze a tre! Nonostante il display sia stato disattivato (il suo look è ancora da mettere a posto), il fucile a doppia canna rimane una leggenda!

Il cielo è un'altra cosa incredibile: ricordate il parallasse delle nuvole di Quake? Immaginatevelo zeppo di trasparenze e nebbie e avrete quello del terzo episodio! Bello lo scontro, eh?

io stesso ho trovato difficile giudicare migliore uno dell'altro (sapete, dopo aver diretto il torneo di UT al Futurshow non posso certo dire di non conoscere il gioco!), e l'unico sistema per poterli valutare è attenderne le versioni finali (leggasi: lotta fratricida tra fazioni avverse). Una cosa è certa: l'impatto grafico di Quake 3 ha dell'incredibile e almeno sotto questo punto di vista la Id esce vincitrice. Durante una normale partita la prima cosa che colpirà saranno i particolari poligoni arrotondati o comunque non più grezzamente quadrati. Gli archi al di sopra delle porte, i bracieri e tutto il resto, saranno più... naturali! Certamente il merito va anche alla varietà delle texture che, nonostante non abbiano il mip mapping della serie di Unreal, sono da togliere il fiato. Il tutto è poi arricchito da altri effetti in real time come il fogging volumetrico da far invidia alla Val Padana, le illuminazioni dinamiche (le fiamme sono le più belle che abbia mai visto) e le esplosioni ben più convincenti di quelle del precedente capitolo di Quake e di tutti gli altri sparatutto 3D. Una particolare menzione la meritano i teletrasporti che, nella versione da noi utilizzata, erano stati modellati come dei portali in cui, come una telecamera gigante, veniva mostrato cosa accadeva "dall'altra parte"... Utile anche per sapere la posizione del nemico e quindi dal valore addirittura strategico.
Ma che dire dell'azione: un misto della frenesia caratteristica del motore di Quake 2 ed esaltante come il vecchio Doom, sensazioni che però anche Unreal Turnament, forse per merito delle mappe, ha saputo dare (e coloro che erano presenti al Futurshow ve lo potranno dire). Sempre a proposito di mappe, sarà un caso, ma tutte quelle che ci sono state mostrate durante il piccolo torneo casereccio, erano davvero ben equilibrate, tanto equilibrate da permettere al sottoscritto di battere almeno un paio di volte tutti i programmatori e i tester dei livelli (se fossi stato qualcun altro avrei esclamato: l'agonistaaa!!!) e vincere, di conseguenza, il torneo! Come scoprirete leggendo le interviste, quello che chiamano il sistema Gimmick per la realizzazione delle stesse funziona davvero parecchio bene ed è stato uno spasso freddare gli avversari in un'arena dotata di jumpad che facevano schizzare tutti quanti a destra e a sinistra! La sola cosa che sinceramente ancora non mi ha convinto del tutto sono state le armi, non che non fossero belle, ma come al solito vi erano quelle per il corpo a corpo (vedi shotgun), quelle a media distanza e poi quelle a lunga, come in tutti i giochi del genere insomma! Niente di così incredibilmente innovativo, anche se, per quanto dicano gli stessi designer, l'inserimento degli strumenti di offesa e la creazione di altri attrezzini per procurare dolore fisico, non avverrà che in una fase ancora più avanzata del testing (mentre state leggendo probabilmente la fase starà già "avanzando", o almeno credo!). Un plauso invece ai modelli dei personaggi: nemmeno quelli di Half Life sono così belli da vedere, anzi, che dico Half Life, diciamo Kingpin! Kenneth Scott ha fatto un ottimo lavoro e Paul Jaquays l'ha seguito a ruota con animazioni DOC corte ma d'effetto.
La violenza degli scontri e la quantità di sangue dovrebbe inoltre mettere d'accordo tutti quanti, anche se, con mio disappunto, ho notato che dopo qualche istante i resti dei cadaveri, le macchie di sangue e le bruciature delle armi sui muri, scompaiono... Certo se così non fosse l'arena si trasformerebbe nella casa degli Schizzacervelli, però da maniaco quale sono qualche gib qua e là avrebbe senz'altro fatto bene!
Ok, per tirare le prime conclusioni d'Azzeccagarbugli (Silvestro è la seconda che ti frego!) e passare così alle interviste, il nuovo Quake si prospetta come qualcosa che tecnicamente batterà la concorrenza, grandi effetti speciali, belle mappe e tutto il resto; bisognerà però vedere se questo basterà per scalzare Half Life dal trono di miglior gioco per Multiplayer mai creato. Sarà senza dubbio una bella battaglia a cui sembra però che sempre più persone vogliano prendere parte, non lo pensate anche voi? Bah, a me basta divertirmi; il resto lo lascio ai posteri! Ah, alla domanda "quando sarà pronto il gioco", la stessa responsabile vendite non ha potuto che rispondere "Quando sarà pronto!", ovvero tra almeno due mesi... e ho detto almeno!

FBS

L'effetto barriera magnetica può far paura a prima vista; è comunque l'agilità la miglior difesa!

Negli ambienti come questo porta una certa sfortuna la quiete: il più delle volte è sinonimo d'imboscata!

Il personaggio alieno è uno di quelli più belli da vedere, soprattutto nella sua versione finale, diversa da quella che state vedendo qui. Il pilastro organico alle sue spalle pulsa come un cuore!

Luce dinamica a go-go! Il fucile è come sempre possente a distanza ravvicinata, peccato che io stesso durante il torneo non abbia fatto avvicinare nessuno!

Uno dei livelli più coreografici in assoluto. Il tipico esempio di livello organico misto a gotico (anche se di organico si vede poco...)

LA VITA, L'UNIVERSO E JOHN CARMACK

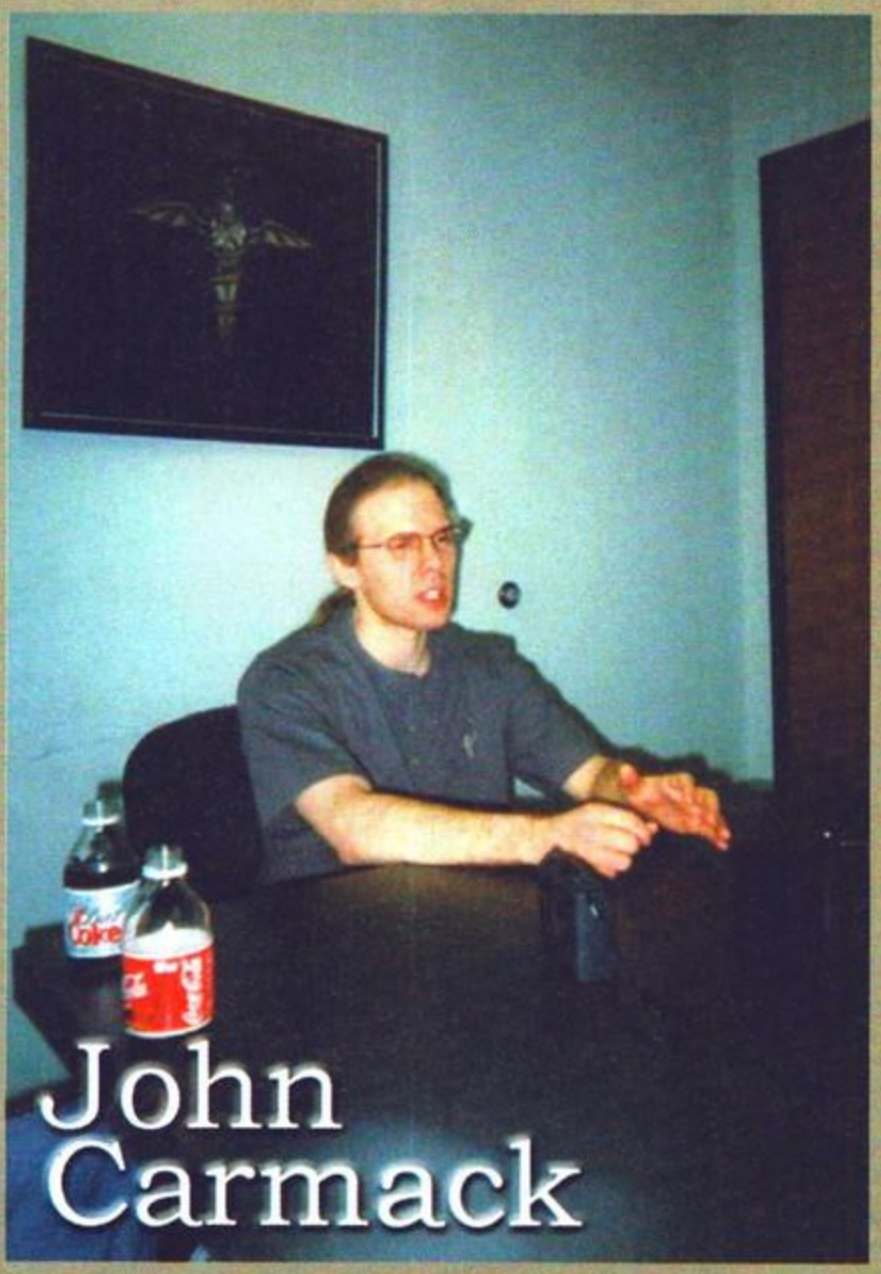
L'arrivo di John Carmack è stato un po' una sorpresa. Da adoratore di tutto quel che ha fatto quest'uomo (nessun videogiocatore che si rispetti può aver dimenticato Doom!), per me è stato uno shock andare a prendere un pacchetto di oleose patatine (come tutte quelle americane, bleargh!) e ritrovare, al mio ritorno, John seduto al tavolo che avevo appena lasciato... Così, come se fosse spuntato dal nulla! Ora che ci penso, nell'aria c'era uno strano odore di zolfo... Ok, scherzi a parte, John si è dimostrato davvero gentile, come tutti gli altri del resto, e ha iniziato a rispondere alle domande di tutti i giornalisti con una precisione e a una velocità al cui confronto Max da ubriaco sembra muto...

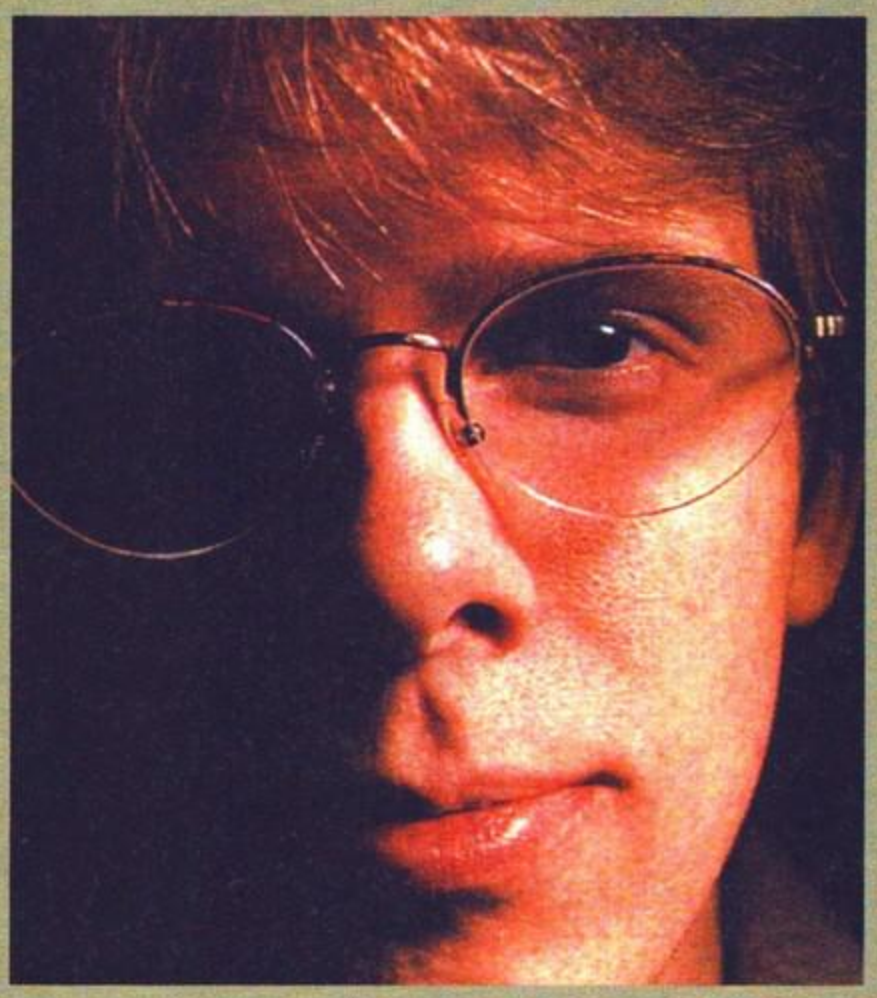
FBS: La prima domanda è la più diretta: perché pensi che questo Q3A sbaraglierà la concorrenza divenendo il numero 1? Qual è l'attrattiva maggiore del gioco?
JOHN: L'attrattiva è data da un insieme di parametri che presi singolarmente sono già presenti in diverse realizzazioni. Il motore è la cosa che certamente vi colpirà per prima. Col passare del tempo, tuttavia, sarà la giocabilità a far da padrona. In effetti in Q3A non c'è nulla di nuovo, sono tutte cose supercollaudate a cui abbiamo rimosso le limitazioni precedenti grazie all'implemento delle moderne tecnologie. Ora come ora, nel mondo dei giochi in multiplayer non si può far altro che migliorare cose che qualcun altro ha già pensato: fattori legati all'originalità delle mappe o a quella delle armi, oppure l'intelligenza artificiale. Cose che tutti hanno e che vanno ottimizzate perché il gioco venga definito vincente!

FBS: Come mai questo cambio di direzione verso il multiplayer? Pensi che sa una moda o cosa?
JOHN: Noi ci spostiamo per come si sposta il mercato. La gente, dopo essersi divertita col motore di Quake 2 in rete (Half Life e Team Fortress in primis! NdFBS), ci ha chiesto qualcosa di più e noi gli abbiamo dato questo Q3A. D'altronde pensandoci bene questa è la prima volta che realizziamo qualcosa fatto apposta per il multiplayer, prima non ci sarebbe mai passato per la testa! Per quanto riguarda il futuro... No, non penso sia una moda, la definirei per lo più un allargamento di vedute. Internet è sempre più vasto e aperto, perciò era logico che prima o poi lo divenissero anche i giochi.

FBS: Parlami un po' dell'hardware, hai incontrato delle limitazioni per la realizzazione del motore di Q3A?
JOHN: Beh, essendo l'hardware la chiave di tutto, non posso dirti di non aver trovato limitazioni. Da quando si sono aggiunte le schede 3D ad alleggerire il lavoro del processore sono stati fatti molti passi avanti e molti altri se ne faranno nei prossimi anni. Credo di aver spremuto quasi al massimo le macchine di cui disponiamo, che comunque non sarebbero niente se non ci fosse quella particolare sinergia uomo-macchina caratteristica delle migliori software house. Se vuoi sapere cosa mi ha tagliato di più le gambe per questa realizzazione proprio non te lo so dire, forse il ricreare una fisica che potesse andar bene per tutti i gusti...

FBS: Cosa vuoi dire?
JOHN: Credo che per potersi divertire non serva per forza far arrivare all'estremo la realisticità di un prodotto. Nel multiplayer è divertente andare in giro a uccidere senza pensare troppo, se per lanciare un missile si dovesse tener conto della velocità a cui ci si sta muovendo, della resistenza dell'aria, della gravità e di tutti gli altri fattori,





sarebbe molto più difficile beccare una persona in movimento e questo non sarebbe esaltante quanto riuscire a saltare il razzo o a schivarlo come si faceva in Doom (anche se non dico che non sarebbe interessante provarci). Quello che facciamo ogni volta è cercare la giusta via di mezzo.

FBS: Quanto tempo ci avete impiegato a realizzare il motore di gioco?
JOHN: Circa tre mesi di studio a tavolino e un annetto per la realizzazione, comunque sono cifre che tuttora stanno subendo cambiamenti: quando c'è qualcosa che non va la mettiamo a posto al volo: la realizzazione è in continua evoluzione ed è questa la cosa bella, mettere a posto i problemi non appena spuntano!

FBS: Sentendoti parlare così mi sorge spontanea un'altra domanda: cosa preferisci del tuo lavoro? Mi risulta che adesso stiate davvero mettendocela tutta per completare al più presto il gioco, qual è l'ideale che ti sprona? E soprattutto, chi è che vi spinge così, i produttori?
JOHN: Haha <Carmack che ride! Aiuto!>, la cosa che preferisco è vedere come cambia la tecnologia al passaggio della Id, come vengono realizzati i giochi successivi a qualcosa che noi abbiamo creato... D'altronde se utilizzi un motore già testato da qualcun altro, le possibilità di successo aumentano visto che puoi concentrarti su altre cose, come la realizzazione dei livelli, l'intelligenza dei nemici e altre feature che magari l'originale non aveva (vedi Half-Life). A spingere una software house a terminare un gioco di solito sono i produttori di hardware... <io faccio una faccia strana> Sì, i PC vendono soprattutto per i giochi che vi sono sul mercato e quindi puoi capire anche tu quanto faccia comodo ai produttori di schede e processori avere software house capaci di battere record di vendita. Guarda per esempio le schede 3D, prima non ce le aveva nessuno e invece ora...

FBS: A proposito di effetti 3D, una frecciatina per chiudere. Qualche giorno fa, in rete qualcuno è saltato fuori con la storia della nebbia. Molti livelli sono basati su 'sto effetto e qualcuno teme che altri, togliendo la libreria che la crea, la facciano scomparire facilitandosi quindi l'avvistamento dei nemici. Cosa c'è di vero?
JOHN: Niente! La feature della nebbia è build-in ed è protetta. Non è possibile toglierla, non ti preoccupare. E non c'è niente di vero nemmeno nella storia della skin invisibile: una leggenda secondo cui qualcuno ce l'avrebbe e del suo personaggio si vedrebbe solo l'arma... Se il tuo avversario non ha il tipo di skin che stai usando tu nella sua skin list, lui ti vedrebbe in un uniforme fucsia (o comunque del colore di default) in tinta unita, perciò l'invisibile dovreste averla entrambi a disposizione per poterla usare!

FBS: Grazie di tutto John e in bocca al Cacodaemon per il futuro!

GRAFICA, ANIMAZIONI E DONNE NUDE

C'è una sola parola per indicare le persone che si stanno occupando della grafica di Q3A: grandi! Ok, sono un po' di parte visto che, essendo io stesso un illustratore, tendo sempre a vedere nelle persone "artistiche" qualcosa in più rispetto alle altre, però devo dire che Adrian Carmack (nessuna parentela con John), Kenneth Scott (col suo coniglietto giallo) e Paul Steed, ci sanno davvero fare. Ciascuno di essi ha una funzione ben precisa: grafica e texture il primo, skin dei personaggi e texture degli oggetti il secondo, animazione dei personaggi il terzo.

FBS: Allora, per prima cosa una domanda tecnica, che programmi usate per sviluppare i modelli, le skin e tutto il resto?

KENNETH: Beh, io personalmente utilizzo Lightwave, 3D Studio Max ma soprattutto Photoshop 5, ideale per disegnare skin intorno a un poligono precedentemente modellato... Tra l'altro per poterne vedere poi in tempo reale l'effetto, uso anche Uview 2.09 (?NdFBS).

PAUL: Lo stesso vale per me, con una particolare predilezione per 3D Studio Max e la feature per le animazioni di poligoni.

FBS: Partiamo dai personaggi, la specialità di Kenneth. Quanti ve ne saranno in totale e come sono stati realizzati?

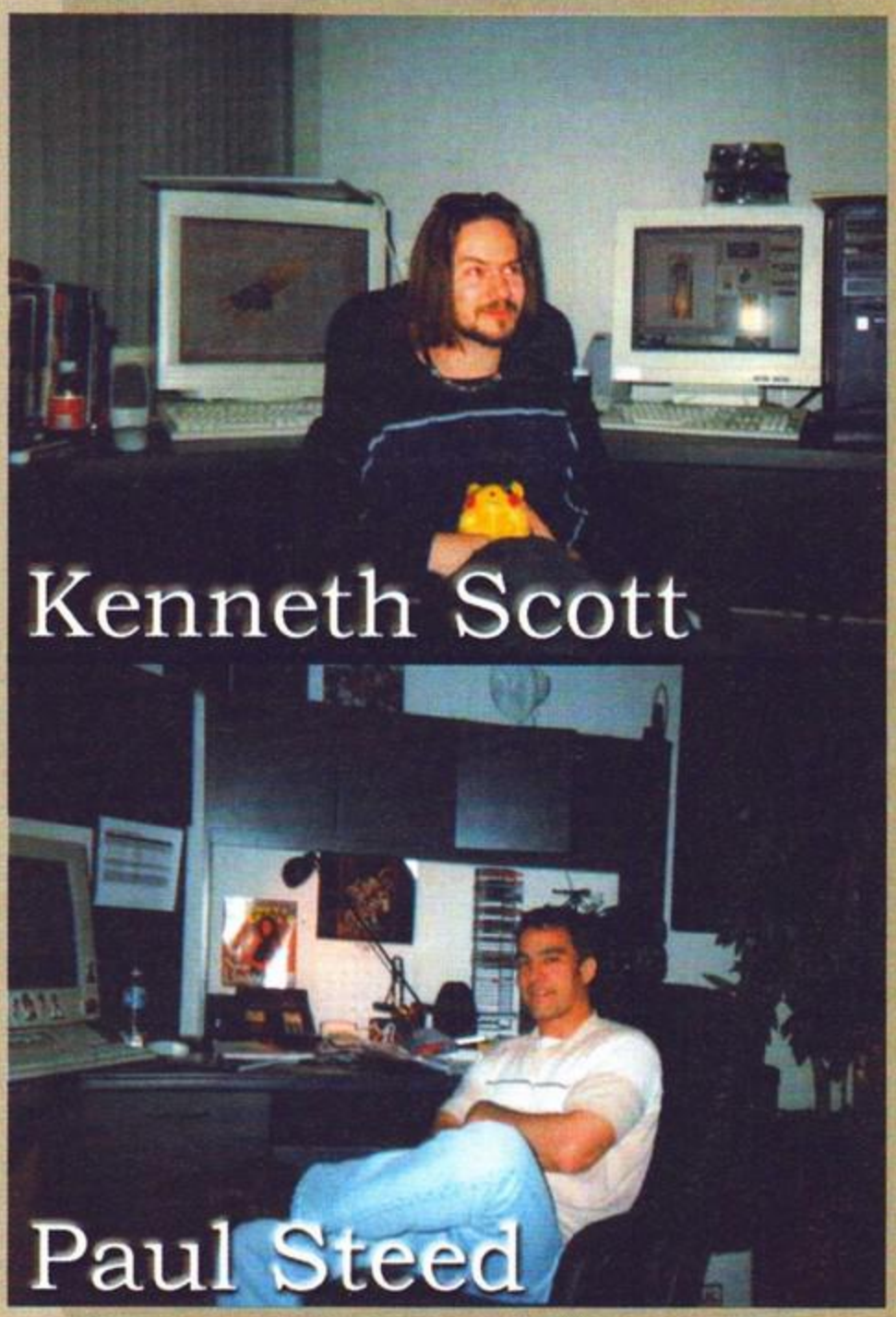
KENNETH: Ve ne sono circa una ventina, anche se fino a ora sono riuscito a completarne solo una dozzina o poco più. Sai, doverli modellare con 3D studio, rifinirli con Lightwave e poi doverci appiccicare sopra le texture fatte in tempo reale con Photoshop non è una cosa che porta via poco tempo!

FBS: Ti capisco, parlami un po' delle texture di ciascuno, saranno "danneggiabili"?

KENNETH: Nella versione finale stiamo preparando qualcosa di simile, comunque sono dell'idea che i cadaveri appiccicati alle pareti e il look generale del tutto basti già per colpire anche quelli dai gusti più difficili (dopo aver visto i resti di un poveraccio appeso a un muro non posso che dare ragione a Kenneth! NdFBS).

FBS: Prima o notato su uno dei vostri server alcuni oggetti creati con 3D Studio, vi saranno ancora quei modelli che tanto hanno colpito l'opinione pubblica, voglio dire roba religiosa e simili?

KENNETH: Beh, diciamo che qualcosa del genere ci sarà, anche se in effetti 'sta volta la gente non dovrebbe sentirsi offesa. Col primo Quake abbiamo, o meglio avevano, ricevuto alcune lettere di protesta per le texture raffiguranti Gesù o le croci rovesciate, questa volta ci potrebbe essere qualche icona ma sicuramente, vedendo quanto bene è stata realizzata, la gente ci penserà due volte prima di "scagliare la fatidica pietra"...



FBS: E per quanto riguarda le texture dei livelli che mi potete dire?

KENNETH: Il loro livello di dettaglio è circa doppio rispetto a quelle in Q2, anche se in effetti vi sono dei trucchetti perché questo sia possibile, come ad esempio il loro abbassamento di risoluzione nelle zone d'ombra e il solito mip mapping a seconda della distanza. Io e Adrian (che tra l'altro ho solo visto di sfuggita! NdFBS) abbiamo cercato di metterci più dettagli possibile nella creazione del tutto e alla fine, nonostante sia il mio primo lavoro come Art Designer di videogiochi, mi sembra di aver fatto un lavoro più che accettabile (più che vero! NdFBS).

FBS: Ma hai parlato del dettaglio, la stessa riduzione dovrebbe avvenire anche sui personaggi, no? Di quanti poligoni sono composti? Ricordo che in Quake per ogni personaggio c'erano dai 200 ai 500 poligoni a distanza ravvicinata...

PAUL: No, ora ci siamo migliorati parecchio, ogni figura ne avrà al almeno 800 e a scalare se ne avranno 500 al secondo grado di vicinanza, 200/300 al terzo e così via.

FBS: Cavolo, che cosa mi sai dire invece sulle loro animazioni, come vengono gestite?

PAUL: La base è il solito Motion Capture (presa diretta dei movimenti di una persona vera tramite sensori NdFBS) adattato poi col Key Frame. Tanto per farti capire... Essenzialmente ogni personaggio ha tre parti fondamentali: la testa, il busto e le gambe. Il motore vede in ciascuna di esse una funzione caratteristica: la testa è legata a ciò che vede il giocatore, il busto serve per reggere le armi e le gambe sono il mezzo di locomozione. Io programmo le animazioni divise per ognuno di questi tre pezzi e poi unisco il tutto per formare un'animazione unica: un certo tipo di morte, un colpo violento a una delle tre parti, ecc. In questo modo si avrà una maggiore dinamicità, se per esempio state correndo per un corridoio e volete guardare su, le gambe continueranno a muoversi e la testa ruoterà in direzione del soffitto; se vi sparano al corpo mentre correte, il busto ruoterà per la spinta mentre in resto, proporzionalmente al danno, rimarrà stabile... Sembra una sciocchezza da dire, però vedendola vi posso assicurare che fa il suo effetto, ammesso che abbiate il tempo di vederla nella furia dei combattimenti!

FBS: In effetti ora il tutto funziona molto meglio, ricordo che i primi due Quake non avevano tale suddivisione e i personaggi quando guardavano su sembravano nel costume di Batman! Altre novità?

PAUL: Le nuove mosse e le morti delle figure! Oltre all'essere ben più convincenti nel modo di spostarsi, vi faranno godere di più il fatto di fare qualcosa. Correggimi se sbaglio, ma quando si uccide un nemico non è bello guardarlo andare giù subito, l'ideale sarebbe osservarlo soffrire per un po' e poi vederlo stecchito, no? È quello che ho tentato di fare qui: morti rapide (l'azione non permette ritardi) ma "gustose", con tonfi fluidi e rantoli alla John Woo, con voli e rotazione a mezz'aria, per intenderci. Poi c'è il salto con capriola all'indietro modello Lara Croft, non preoccupatevi comunque, la visuale rimarrà stabile: non vogliamo farvi pulire la scrivania dopo ogni serie di salti <Paul imita un tizio che 'sta male>!

FBS: Hahaha, Ok, ora per chiudere fammi vedere qualcosa di stratosferico, un anteprima...

PAUL: Ok, te la sei cercata <gli altri iniziano a ridere e io non capisco il motivo>!

Dallo stereo Paul seleziona un brano Hip-Hop, imposta qualche parametro ed ecco un normale Grunt (un soldato) apparire sullo schermo... Dopo qualche secondo si mette a ballare come Willie Smith! Non ci potevo credere e avreste dovuto vedere il secondo brano: musica classica! Mi sembrava di vedere Carla Fracci! Beh, non avevo mai riso tanto di fronte a uno sparatutto 3D, ve lo posso assicurare, e pensate che a quanto mi ha detto Paul la modalità balletto sarà inserita con qualche cheat nella versione finale! Incrociate le dita perché ne vale la pena.

L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE DI JOHN CASH

Felicemente sposato, padre di due pargoletti che già hanno iniziato a mietere vittime con Quake sulla grande rete, John, spinto anche dai modi gentili di Mathilde, una giornalista francese a cui sono stato "accoppiato" per l'occasione, ha iniziato a snocciolare qualche succulento segreto proprio su uno dei punti di forza di questo Q3A: l'intelligenza artificiale dei Bot…

FBS: Allora John, qual è il problema più grande di quando si crea un'intelligenza artificiale?

JOHN: Beh, essenzialmente creare qualcosa che, pur avendo le possibilità di vincere sempre, possa perdere con credibilità.

FBS: Ah, e come ci sei riuscito, se non sono troppo indiscreto?

JOHN: Essenzialmente ogni nemico controllato dal computer non ha a disposizione tutti i dati che potrebbero arrivargli, perché diciamocelo: essendo il computer a gestire il tutto, potrebbe sempre sapere dove siete, invece lui tiene conto solo delle info disponibili entro una certa area dalla sua persona. Ad esempio l'ampiezza del suo raggio visivo, l'udito più o meno sviluppato e tutta un'altra serie di parametri che poi, in base ai dati raccolti e a un certo carattere personale, potrebbero farlo agire di conseguenza…

FBS: Cosa vuoi dire con "Carattere Personale"?

JOHN: Beh, ogni Bot, oltre ad avere i sensi grazie al quale può raccogliere informazioni sul mondo esterno, avrà anche qualità specifiche su cui poi baserà il suo comportamento… L'IA funziona con una sorta di formula multipla basata su "abilità" precise, come in una specie di gioco di ruolo, insomma. Volendo essere più chiari, avremo la velocità di reazione, la mira, l'agilità nel muoversi, il già citato raggio visivo, l'aggressività, l'intelligenza (più sarà alto e più le sue intuizioni saranno corrette; una sorta di filtro su quello che il computer può o non può far sapere al personaggio), la preferenza per una certa arma e un desiderio personale innato che il nostro uomo porterà inconsciamente avanti durante lo scontro, sia esso l'avere sempre l'energia al massimo oppure il tendere imboscate nascondendosi in un determinato anfratto.

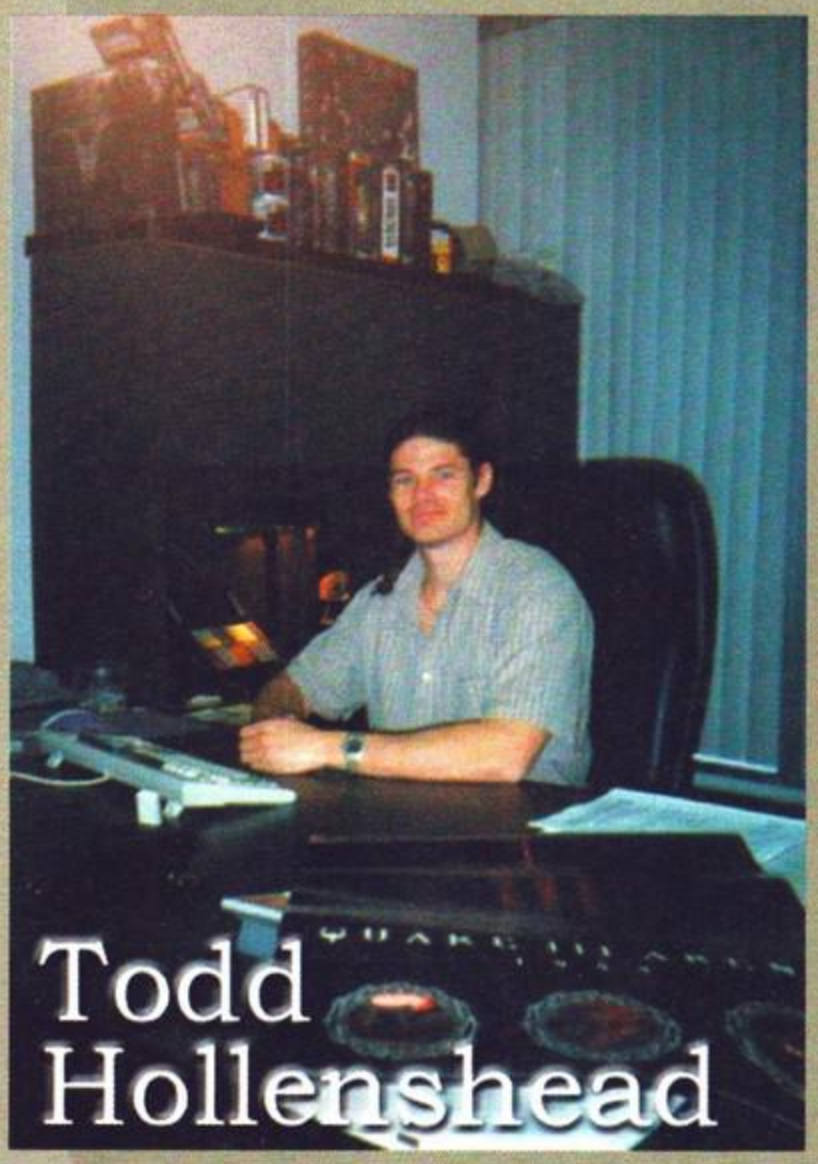
FBS: Ehi, ma in questo modo non è che il giocatore potrebbe, una volta capito come vanno le cose, fregare il nemico sfruttando queste sue caratteristiche "meccaniche"?

JOHN: No, sono comunque troppe e anche se fosse, 20 Bot con 6 personalità da cui se ne potranno originare delle altre, non mi sembrano poche. Inoltre le curve di reazione cambieranno di volta in volta… Se ad esempio il nostro uomo artificiale avesse, a parità di fattori di base, davanti dell'energia e subito accanto un'armatura, lui potrebbe scegliere di prendere prima il medikit e solo dopo la protezione, viceversa potrebbe preferire il kevlar all'aspirina, o ancora lasciare stare tutte e due dedicandosi invece alla caccia serrata del giocatore umano… Questo in base ai suoi istinti, ai suoi desideri innati, all'aggressività e a tutto il resto.

FBS: Wow, ma a questo punto sarebbe troppo bello, magari, aggiungere nel manuale una sorta di background per ogni Bot, in modo che il giocatore, quando li incontra, possa farsi una ragione del loro comportamento?

JOHN: Bella idea, potremmo anche decidere di farlo… Grazie!

GRAN FINALE CON TODD HOLLENSHEAD



Da buon CEO texano, Todd è stato forse il più coraggioso a offrirsi per la lapidazione a opera di noi giornalisti. Personalmente l'avrei visto bene con un paio di stivali di serpente e un cappello da Cowboy, comunque…

FBS: Vista la tua funzione qui, le domande più ovvie riguarderebbero l'aspetto economico e il futuro della compagnia, invece ti voglio chiedere qualcosa sulla violenza digitale, visto che in linea teorica dovresti essere tu ad avere più contatti con "l'esterno".

TODD: Beh, di cose su questo argomento ne sono state detto fin troppe; per quanto mi riguarda credo la violenza sia fin troppo radicata socialmente per essere completamente rimossa da quello che produciamo (frase di rito! NdFBS). Poi ormai non sembra che faccia nemmeno più tanta sensazione, tranne magari quando accadono fatti di cronaca particolari e i videogiochi vengono presi come capro espiatorio… In fin dei conti Quake 1 e 2 non avevano poi grandi squartamenti; certo in Q3A si vedrà più sangue, ma non credo che si arriverà a gridare allo scandalo.

FBS: Che mi dici della storia delle licenze concesse ad altre software house per l'uso dei vostri motori grafici? Lo farete anche per Q3A, vero?

TODD: Beh, è una cosa che abbiamo sempre fatto qui alla id, basta vedere il primo Heretic, Hexen o il più recente Half Life. La nostra idea non è comunque quella di fare un motore di gioco, quanto un bel gioco! Voglio dire che la cosa più importante è produrre qualcosa che piaccia alla gente, in fin dei conti le licenze ti vengono chieste se un gioco è piaciuto, non il contrario! Per l'engine di Q3A è ancora un po' presto, diciamo solo che già qualcuno di grosso ci ha contattati (ho pensato subito a Bud Spencer ma sono stato smentito! NdFBS)…

FBS: Ci sarà mai la possibilità di vedere il seguito di Wolfenstein 3D (tra l'altro completamente bandito dalla Germania, lo sapevate?) o di Doom 2?

TODD: Beh, attualmente siamo un po' impegnati per poterci sbilanciare su queste cose, lo dimostra il fatto che lo stesso Trinity sia stato in effetti conglobato al progetto Q3A, certo anche a noi piacerebbe rivedere il soldato antinazista di Wolf o il mitico marine di Doom, però prima ci sono altre incombenze… Diciamo solo che semmai dovesse saltare fuori un Doom, il suo numero non sarebbe un 3 ma più probabilmente un 2000!

FBS: Nessun cambiamento di rotta per il futuro? Non vedete per esempio qualche sbocco nel mercato delle console, vedi il Dreamcast o il nuovo Playstation?

TODD: No, non credo proprio. Per ora non c'è alcun sistema capace di raggiungere le potenzialità del PC e poi qui in America, con la scusa che non si paga alcuna bolletta telefonica ma solo un abbonamento fisso, sono i giochi in multiplayer a far da padroni; inoltre collegare un Playstation a un telefono non è facile, nemmeno con lo scotch!

FBS: Grazie Todd, questa me la riciclo alla prima occasione!

LIVELLI, LIVELLINI E LIVELLETTI

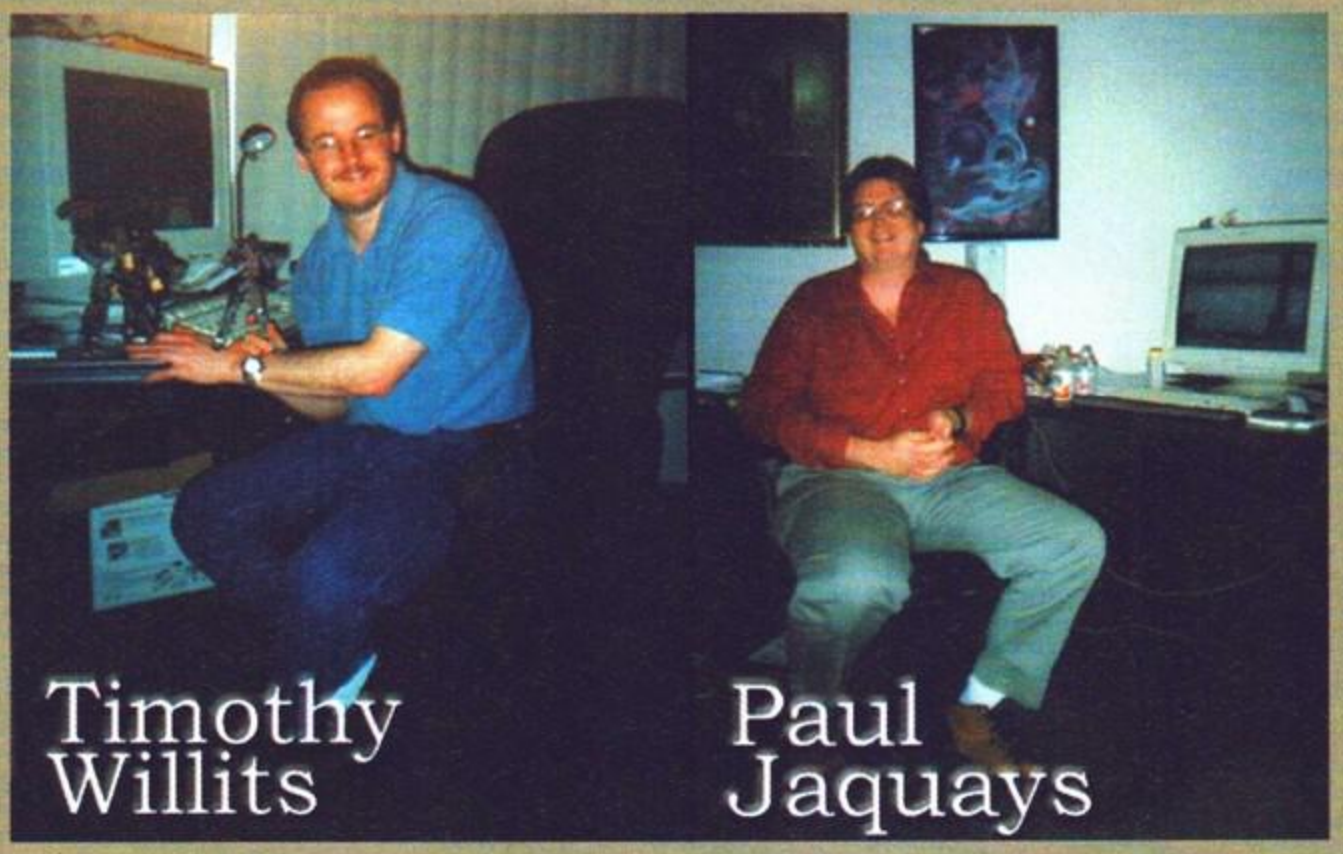
I designer rappresentano forse il gruppo più numeroso qui agli uffici, d'altronde era inevitabile: l'ideazione e la realizzazione delle mappe sono, insieme al motore grafico, la cosa che porta via più tempo. Abbiamo fatto un paio di quiz ai tre guru-designer del gioco: Graeme Devine (un mito di scozzese), Timothy Willits e Paul Jaquays (che ha addirittura lavorato come disegnatore di copertine alla TSR... quella di D&D, per intenderci), ed ecco il risultato.

FBS: La prima curiosità che mi voglio levare è: come mai non state facendo funzionare il gioco su sistemi Windows?
GRAEME: Vedi, siccome stiamo ancora aspettando il supporto per i driver DirectX, attualmente stiamo facendo funzionare Q3A su sistemi Linux e Mac, la versione finale comunque non avrà nessun problema di sorta.

FBS: Ok, scusa, era solo una mia curiosità. Cosa mi sapete dire invece sul cambio del motore di gioco, in cosa ci avete guadagnato nel design?
GRAEME: Il motore è molto più potente, gestisce quasi dieci volte le cose che si riuscivano a gestire col precedente e di conseguenza siamo molto più liberi di prima, poi il poter fare delle superfici arrotondate è davvero rivoluzionario!

FBS: Ho visto e non posso che darti ragione. Ma a sto punto quanti livelli avrà il gioco?
GRAEME: Non l'abbiamo ancora deciso, diciamo tra i 20 e i 40, dipende come usciranno, siamo molto fiscali in questo e se una mappa non piace a tutti preferiamo toglierla che lasciarla dentro tanto per far numero.

FBS: E che tipo di stili per ambienti avete preparato?
TIMOTHY: Diciamo tutti quelli visti nei primi due Quake più altri ben più organici a mano a mano che si procederà nei livelli. Avremo quindi il tipico futuristico, il goticheggiante, il medievale e l'alieno, con un paio di variazioni per ogni tema e mix che speriamo piacciano.



FBS: Lo spero anch'io, ma ora dimmi un segreto: come fate a ideare un livello, su cosa vi basate?
PAUL: Essenzialmente vi sono 3 sistemi, tutti abbastanza famosi e logici, almeno se avete utilizzato un qualsiasi editor di livelli per giochi in soggettiva... Il primo è basato sui cosiddetti Gimmick, arene che vengono sviluppate cioè, attorno a un particolare tipo di match che volete ci avvenga dentro o un congegno caratteristico (esempio: un'area con una gravita bassa in modo che gli scontri siano per lo più volanti...). Il secondo è la semplice creazione di un ambiente seguendo uno stile architettonico ben preciso, gotico, spaziale o organico che sia. Il terzo, che è quello che di solito i meno esperti prediligono, è il casuale: si inizia cioè una mappa e si lascia la fantasia libera di manipolare l'ambiente, sempre però con una certa logica.

FBS: Beh, il fatto che il mio sistema preferito nella creazione delle mappe sia l'ultimo mi fa capire un paio di cose... E le caratteristiche peculiari di ciascuno livello (trappole, nebbie...) quando decidete di inserirle?
TIMOTHY: Quelle cose, a mano che non siano il Gimmick principale, si inseriscono dopo una prima fase di playtesting per rafforzare le idee di una mappa. Se c'è una zona particolarmente frequentata iniziamo a pensare a un sistema per "alleggerirla" o renderla più interessante, in effetti l'80% del tempo lo dedichiamo all'idea (soprattutto su carta) e solo il 20% del tempo lo utilizziamo per la sua realizzazione. In fin dei conti le mappe devono rappresentare due sfide per il giocatore: quella dinamica data dai nemici "vivi" e quella statica derivata dalla nostra abilità nel progettarle. Più vi divertite in una mappa e più siamo stati bravi nel farla...

FBS: Un'ultima domanda Timothy, visto che sei forse uno dei più "vecchi" qui, tenendo conto di tutti i livelli che hai creato negli anni passati, qual è la tua mappa preferita di sempre?
TIMOTHY: In assoluto la miniera di Q2, me la ricordo ancora tutta a memoria comprese le texture!

IL MATTINO HA L'ORO IN BOCCA!

Alla cena finale dell'ultimo giorno, tra bottiglie di vino californiano troppo dolce, racconti di come in Italia non si mangi il pane col burro prima della portata principale (e vorrei vedere!) o di come debba essere una vera pizza nostrana (che mestiiizia!), dalle labbra della responsabile del business, la già citata Anna Kang, è balzata fuori una storiella che ha fatto sbellicare dalle risate l'intera tavolata. Dovete sapere che John Carmack, come il sottoscritto, ha il pallino delle spade. La differenza è che lui ha ben più soldi di me e perciò tempo addietro era solito farsi costruire i modelli che più gli piacevano da un suo caro amico "spadaio"...
Una sera, dopo aver riempito di armi bianche gli uffici della ID, il poveretto doveva tornarsene a casa a lavorare ma, arrivando alla porta, la trovò bloccata; la sua chiave apparentemente non funzionava, lo stipite, incurvandosi per qualche strana ragione, non faceva più muovere la struttura principale sui due cardini... Preso dal panico, o forse memore della motosega di Doom, John allungò la mano sulla prima spada a portata e, forte del fatto che fosse ben affilata (in USA è permesso, da noi no), iniziò ad abbattere la porta senza pietà! Colpo su colpo!
La storia avrebbe potuto anche finire lì, se non fosse stato per una seconda porta che, nei giorni successivi, iniziò ad avere gli stessi problemi della prima e a cui toccò, inutile dirlo, la stessa sorte a opera del novello J. Nicolson Carmack. Ora, ogni qualvolta un uscio faccia anche solo una minima fatica ad aprirsi, per i corridoi deserti della ID echeggia un'oscura cantilena tribale: "Sword, sword, sword..."! Ed è per questa ragione che nel Texas i bagni di questo posto sono quelli frequentati più rapidamente di tutti! Shining docet!

FBS

TITOLO: *SHADOWMAN*
SVILUPPATORE: *IGUANA x ACCLAIM*
USCITA: *ESTATE '99*

IL RITORNO DELL'UOMO OMBRA

Ma chi è costui? E soprattutto, quand'è che se ne è andato?

Il simbolo luminoso che brilla sul torace di Shadowman è un po' da tamarro, ma è anche la sorgente del potere del protagonista del gioco, per cui ci dovremo convivere.

Può un background risibile generare un bel gioco? E perché no, al mondo succedono cose molto più strane. Potremmo portare come esempio il caso di un misterioso ragazzone grande, grosso e cresciuto che piagnucola ogniqualvolta qualcuno, giocando a calcio su PSX, schiera Bergkamp mentre lui può contare "solo" su Batistuta, ma non lo faremo. Piuttosto, ecco cosa faremo (o farò): cominceremo a parlare di Shadowman, nuova avventura della Acclaim tratta dai fumetti del personaggio omonimo, edito originariamente dalla Valiant. Dunque, per quei due o tre miliardi di persone che non avessero mai sentito parlare di questo bellissimo (sarcasmo) fumettone, ecco una veloce descrizione. Shadowman è una specie di "buttafuori", di "selezionatore" tra il mondo reale e l'aldilà, noto in questo caso come Deadside; questo è il posto in cui vanno a finire tutti dopo morti: né inferno né paradiso, ma una specie di limbo grigio dove nessuno se la spassa, dove trasmettono sempre le stesse puntate de "I Cinque del Quinto Piano" e "Primi Baci". Ogni tanto qualche anima malvagia si stufa di girare per Deadside e trova il modo di trasferirsi sulla Terra, dove comincia ad ammazzare tutti quelli che incontra e piacevolezze simili. Shadowman entra in gioco in queste occasioni: originariamente era uno studente di letteratura inglese. In

La grafica di Shadowman a tratti fa venire in mente MDK...

Altre esplosioni assortite. Il tatuaggio che sfoggia il nostro eroe è uno dei tanti "bonus" che gli permetteranno di affrontare gli ostacoli più disparati.

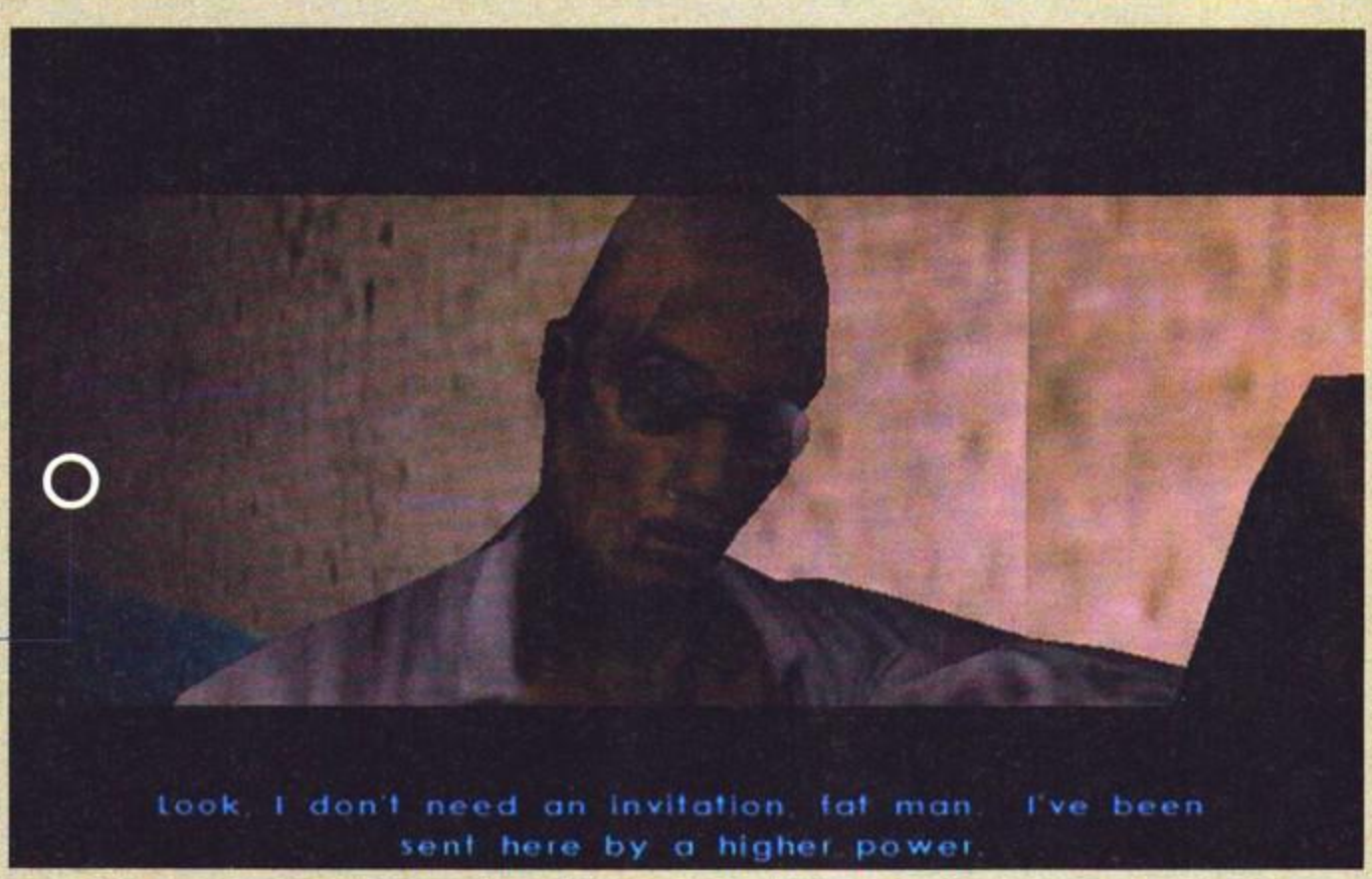
L'indicatore posto nella parte in basso a destra dello schermo segnala tutto in una volta la vitalità, l'energia magica e gli incantesimi a disposizione. Evviva...

Con sommo sprezzo del pericolo Mike corre tra i binari della metropolitana. Che eroe...

Ma a questo qui brilla proprio tutto, eh?

seguito a un terribile incidente, in cui ha perso tutta la famiglia, è finito in coma e una sacerdotessa voodoo ha approfittato della situazione per cancellargli la memoria e trasformarlo in un killer abilissimo sfruttando le sue arti. Al suo risveglio, Mike Leroy sapeva solo di chiamarsi Zero e ha cominciato a lavorare come killer professionista finché Nettie non gli ha impiantato nel torace un mascherone trasformandolo appunto in Shadowman, un'entità immortale capace di usare potenti incantesimi per disfarsi dei morti troppo sgargianti, nonché capace di andare e venire a piacimento tra Deadside e la Terra.
Come background non sarebbe poi tanto malaccio, soprattutto contando che nei videogiochi lo scenario conta davvero poco (avete presente Quake?). Sfortunatamente però quando si è trattato di ficcare tutto in un fumetto è saltato fuori un vero disastro, uno di quei chiari rappresentanti della "new wave" dei fumetti americani, tutti fighi e tiratissimi, quelli che leggendoli sembra che non si capisce nulla, quelli con le trovate "oh, ma così è veramente alternativo" e che leggendoli dici "embè"? Per carità, io non potrei parlare in teoria, dato che leggo Preacher (se vostra madre vi becca con quello non ditele che ve l'ho consigliato io), ma almeno

Come si può vedere dalle foto, Shadowman può usare due oggetti alla volta (uno per mano). A seconda dell'oggetto selezionato cambierà anche l'aspetto del giocatore... Era ora che si svegliassero in questo senso.



Maranza! Le persone che parlano così nella vita reale di solito tornano a casa con le braccine spezzate. Evidentemente Shadowman non è stato concepito per sopravvivere al di fuori di un fumetto o di un videogioco.

NEXT

La versione "terrestre" di Shadowman, cioè Mike LeRoy, ha un approccio più "pratico" nei confronti dei cattivi: i due UZI che si ritrova in mano rappresentano una conferma di quanto vi ho appena detto.

Questo è un esempio di quello che dicevo a riguardo della visibilità. La chiesa in alto a destra (si vede la punta del campanile) è parecchio distante ma è comunque visibile.

La nebbiolina rosa che si vede a destra proviene da un pezzo di un cadavere appeso. Questi bizzarri ornamenti servono non tanto a promuovere la conversazione da salotto, quanto a collegare la Terra con Deadside in alcuni punti.

La moda più recente impone che i bossoli espulsi da un'arma da fuoco rimangano in bella vista: Shadowman poteva forse essere da meno?

arriva il giocatore: nei doppi panni di Shadowman/Mike Leroy (nel mondo reale di giorno sarà Mike, di notte e a Deadside sarà Shadowman, con tanto di poteri ed equipaggiamento differenti) dovrà recuperare un nutrito numero di "anime oscure" per rubarle a Legion e aggiungerle al pool di energie al quale può attingere.
Il gioco è sostanzialmente un mix tra un Tomb Raider e un Doom, senza essere troppo simile né all'uno né all'altro. Nei mutevoli panni di Shadowman dovrete raccattare tutte le anime inscatolate da Legion, eliminare i suoi scagnozzi nel mondo reale e a Deadside (nel mondo reale dovrete crivellarli di proiettili sfruttando un arsenale da guerrafondaio, mentre a Deadside potrete sbizzarrirvi con incantesimi e artefatti strani), risolvere un po' di puzzle minori e non esageratamente complicati ma soprattutto esplorare dei quadri vastissimi che continuano ad ampliarsi grazie alle azioni del giocatore, un po' come succede per quello fa ridere ed è dichiaratamente sopra le righe. Va beh, ho capito, quando vorrete la mia opinione sui fumetti me la chiederete.
Il gioco della Acclaim prende a prestito tutto quello che concerne le abilità di Mike/Shadowman, il background vario e le due ambientazioni mondo reale/Deadside per mettere assieme una specie di incrocio tra un Legend of Zelda e un Doom. Giusto per ideare un qualsiasi genere di trama che rivaleggiasse con quella originale della serie, i programmatori hanno sfornato per l'occasione un connubio assai intrigante: pare che un certo demone noto come Legion abbia assoldato anni fa Jack lo Squartatore in qualità di architetto per costruire un posto (noto come "Asylum") dove contenere le anime più malvagie che siano mai passate per deadside. Legion conta di usare queste anime per ottenere abbastanza potere in modo da poter invadere il "mono reale" con la sua truppaglia. E qui

IL RITORNO DELL'UOMO OMBRA

Zelda su N64 (tanto lo sappiamo che ci avete giocato con l'Ultra HLE). Per esempio, vi potrà capitare di continuare a passare sempre per lo stesso posto e scoprire di volta in volta che potrete esplorarne nuovi anfratti grazie a passaggi che si sono liberati, poteri acquisiti e così via. Shadowman si distingue dagli altri giochi per un utilizzo leggermente differente dei poligoni: in pratica, mentre il resto dei titoli di regola si concentrano sul dettaglio a breve distanza e lasciano svanire il fondo nella nebbia, il titolo della Acclaim propone un engine a "basso consumo" di poligoni che permette di spostare molto in lontananza il limite visibile. La mancanza di

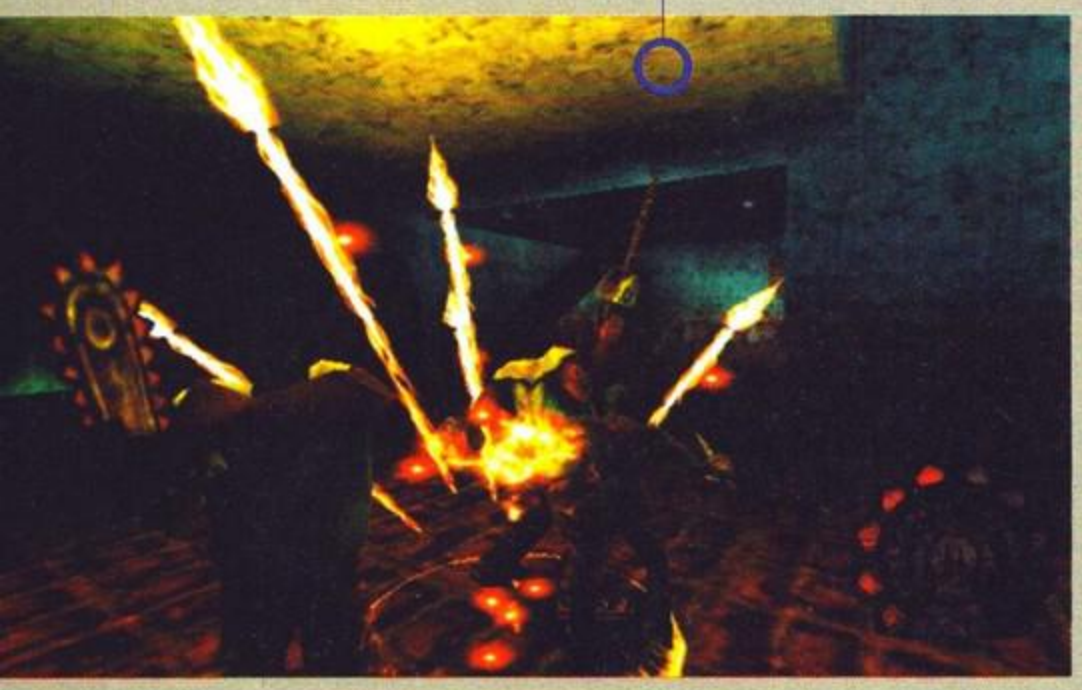
Il vaso dall'aspetto bizzarro in alto a sinistra è uno dei contenitori delle "anime oscure". Se questo gioco fosse Mario per N64 quel contenitore sarebbe una stella.

Pur non essendo eccessivamente dettagliati, i vari ambienti del gioco sono indubbiamente evocativi...

l'hardware necessario a far girare il gioco non appartiene alla classe Spropositato, pur tenendo a mente i valori medi delle richieste attuali. Il risultato complessivo dà vita a un insieme veloce e fluido ma dall'aspetto comunque ricco e curato.
Bizzarramente, Shadowman non supporterà alcuna estensione per l'audio ambientale tipo EAX o AURAL, perché a detta dei programmatori il lavoro svolto da loro non ne aveva bisogno. Che siano riusciti a riprodurre tutti gli effetti tipici dell'environmental audio via software? Beh, può essere. In ogni caso, EAX o non EAX Shadowman si presenta come un bel gioco esageratamente vasto

Shadowman ha appena messo le mani su un'anima. Il risultato è paragonabile a quello che succede nel film Highlander ogni volta che viene decapitato un'immortale.

Una scena di un combattimento abbastanza concitato. Come potete vedere il fondale non sembra molto dettagliato. A dire il vero c'erano più poligoni anche in Jedi Knight.



dettaglio viene comunque controbilanciata dalle texture estremamente ricche e varie, texture che danno il meglio soprattutto quando vengono visualizzate con una TNT o simili, comunque con una qualche scheda che sfrutti il rendering a 32 bit. Il fatto che poi il dettaglio sia relativamente basso indica che una volta tanto e anche abbastanza vario. Tutto sta a vedere se sarà effettivamente divertente da giocare, anche se provando la versione provvisoria che ci hanno mostrato agli uffici della Acclaim non ci siamo esattamente annoiati. Insomma, come si suol dire, è arrivato il momento di aspettare.

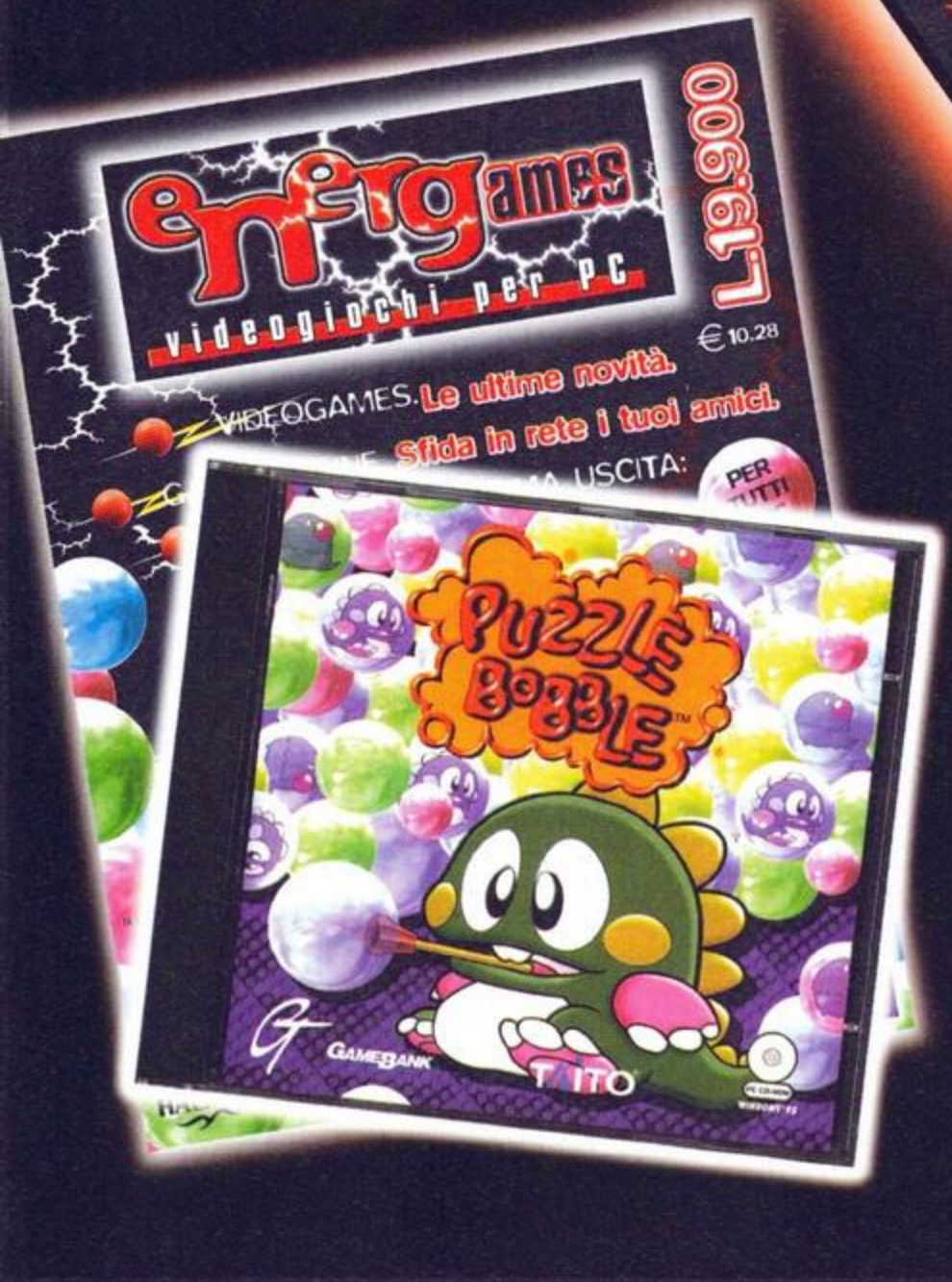
MA

RICARICA D'ENERGIA IL TUO PC

Nel primo numero : Puzzle Bobble, le bolle più famose del mondo!

Dal 5 Giugno ogni mese in Edicola!

CD + rivista
£ 19.900
€ 10.28



EVENT
EVOLUTION ENTERTAINMENT

garantito da

HX HalifaX

RADIO 105 NETWORK

TITOLO: *ANCORA NON SI SA!*
SVILUPPATORE: *ARTEMATICA*
USCITA: *INVERNO (ACC...COSÌ IN LÀ)*

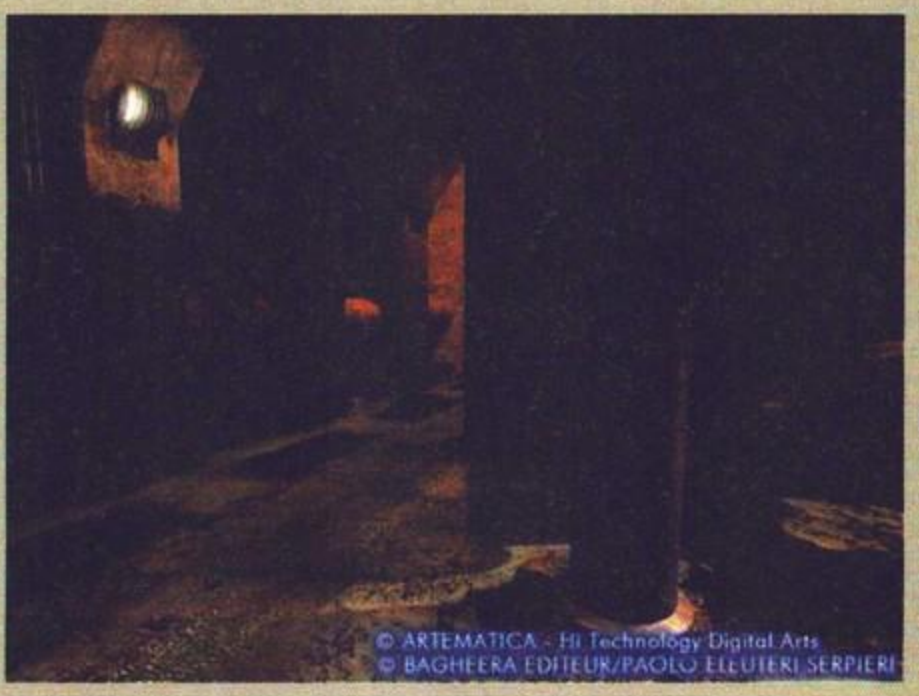
QUANDO IL FUMETTO D'AUTORE INCONTRA IL VIDEOGAME

Gira e rigira, nei fumetti d'autore c'è sempre una donna con le poppe al vento...

**dei responsabili del Artematica, gli sviluppatori del progetto in questione) è venuto a mostrarmi in redazione durante una fredda e piovosa giornata di maggio.
Da cosa cominciare? Beh, forse dovrei darvi qualche nota a proposito del fumetto ispiratore di codesto giochillo. Il nome Paolo Eleuteri Serpieri vi dice nulla? Bene, se la risposta è affermativa proseguite la lettura, altresì spostate la vostra attenzione sul box che vi ho preparato a riguardo e che dovrebbe essere in giro da qualche parte in queste pagine. Così come Benoit Sokal (grazie al quale si deve l'ambientazione del recente Amerzone) è famoso in tutto il mondo tranne che da noi, anche il buon Eleuteri Serpieri ha raggiunto una certa fama soltanto all'estero, mentre in Italia vanta un numero discreto di lettori affezionati, ma di gran lunga al di sotto della soglia di gradimento che riscuote in altri paesi. Sebbene TGM sia una rivista dedicata esclusivamente o quasi al mondo dei videogiochi, a mio parere è bene soffermarsi un momento su quanto in Italia il fumetto d'autore sia apprezzato sì, ma non con la forza e l'interesse che meriterebbe.**

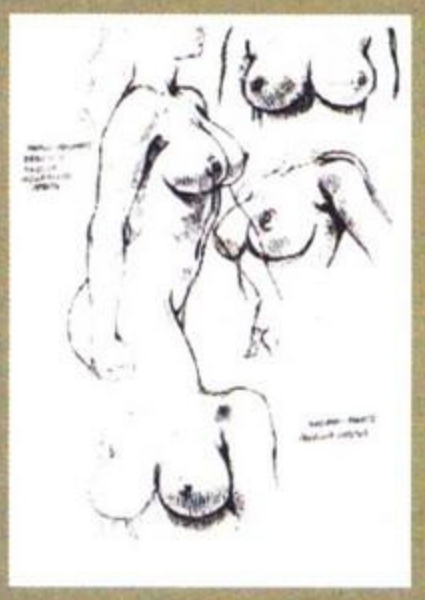
Inizio subito col riferirvi dello stupore che mi ha colto folgorante, nel momento in cui il felino caporedattore della rivista che avete tra le vostre pacioccose e unte manine mi ha proposto di occuparmi di questa succosa preview, riguardante un videogioco con protagonista una bella figliola seminuda, personaggio tratto da uno dei fumetti d'autore che più hanno avuto successo negli ultimi anni (e di cui andrò a rendervi conto tra breve). Non per altro, ma quando c'è di mezzo qualsiasi cosa riguardante il gentil sesso, lo Svanoni è capace di ipotecare macchina, casa e sorella (ammesso che ne abbia una!) pur di accaparrarsi il lavoro in questione. Delle due, l'una: o lo XAM redazionale sta perdendo colpi a causa di rimbecillimento senile, o si è sparsa la voce in redazione delle mie capacità di amatore senza confini. Dopotutto, se perfino il Simonetti riesce a fare l'imbecille con la giovane (e bella davvero!) titolare del bar sottostante la redazione, c'è davvero speranza un po' per tutti. Lasciato da parte il rammarico per la mia mancata partecipazione tanto al Fuciur Sciò, quanto all'E3, vado tosto a erudirvi su quanto Riccardo Cagnini (uno

Questa sala operatoria è davvero inquietante! Capperi...di chi sarà il sangue sul muro? Potrebbero essere le interiora del MAO, oppure il Gaburri ha mangiato pesante?



PAOLO ELEUTERI SERPIERI, CHI È MAI COSTUI?

Devo essere assai franco (o Roberto, o Michele…fate voi!) con voi e dirvi che prima di adesso non conoscevo questo bravissimo disegnatore (al contrario del Simonetti che ne ha riconosciuto subito il tratto). Ho pertanto ben pensato di fare una piccola ricerca in quel di internet, allo scopo di estrapolare una breve biografia dell'autore in questione. In questo modo non avete scuse! D'altronde, basta che diate un'occhiata a questi artwork disegnati dallo stesso Eleuteri Serpieri per rendervi conto della perizia con la quale utilizza la china.



Nato il 29 febbraio 1944 a Venezia, Paolo Eleuteri-Serpieri si trasferisce giovanissimo a Roma. Completati gli studi di disegno, si occupa per molti anni di pittura (è stato fra l'altro allievo di Renato Guttuso [alla faccia!, n.d.Kikko] e oggi insegna all'Istituto d'Arte della capitale) prima di approdare ai fumetti nel 1975, disegnando alcune storie per "Lanciostory". Grande appassionato del West, dei pellirosse e dei cavalli, collabora alla "Histoire du Far West" della Larousse e in seguito realizza su "Skorpio" la serie dei "grandi miti del West", raccontando l'atmosfera e gli umori di un mondo che cinema e fumetto affrontano troppo spesso con un eccessivo gusto del folklore. Indiscusso maestro del fumetto western, nel 1985 Paolo Eleuteri-Serpieri compie una svolta improvvisa realizzando Morbus Gravis, una storia di fantascienza che ottiene un grande successo, tanto in Italia quanto all'estero, anche per merito delle grazie generosamente esibite della protagonista, l'affascinante e seducente Druuna.

muovendo in una ben precisa direzione: utilizzare l'arte del videogioco per divulgare ulteriormente l'arte del fumetto. Dopotutto, così come è accaduto per Amerzone, anche in questo caso la scintilla scatenante è stata la passione degli sviluppatori del Artematica per le tavole di Eleuteri Serpieri, a maggior riprova che se le cose sono fatte con passione, riescono quasi sempre bene. Aggiungo, come se non bastasse a garantirvi la bontà della cosa, che il suddetto disegnatore sta partecipando attivamente sia per quello che concerne la parte prettamente grafica del progetto (nel

A ben vedere, tralasciando i disegnatori di alcune pubblicazioni di massa come Dylan Dog o Nathan Never (di cui sono comunque fedele appassionato), l'unico artista che conoscono un po' tutti è Manara. Per il resto, se non si è degli appassionati d.o.c., nella cultura italiana il fumetto d'autore è tabula rasa. Ecco quindi che, negli ultimi tempi, il mercato del fumetto pare si stia

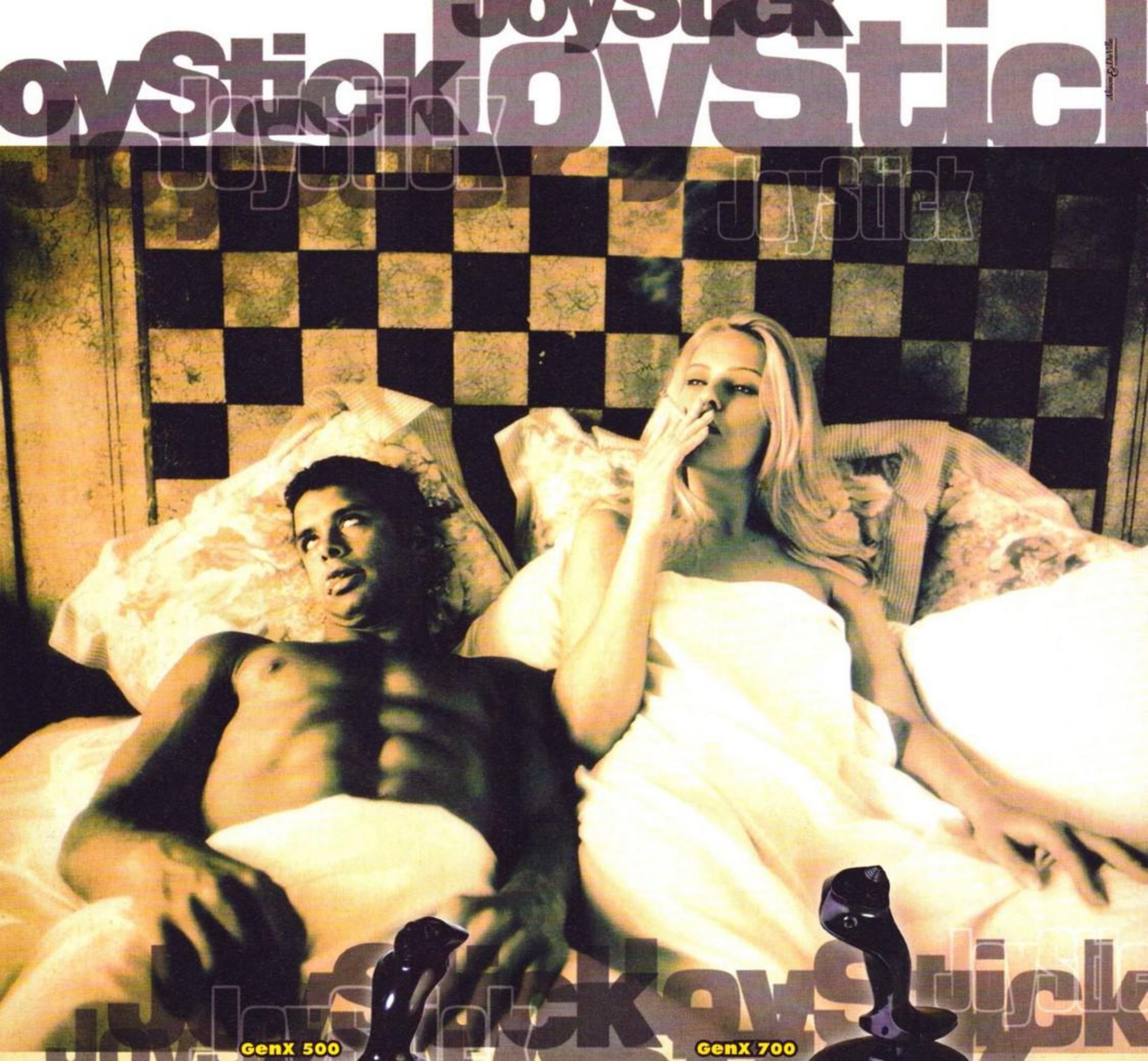
Uff…mazzao quanto è brutto questo! Già me lo immagino in movimento, a rincorrere la povera Druuna, non vedendo l'ora di mettergli un muscolo sanguinante sulle tett…ehm…

box relativo dovreste trovare anche alcuni artwork realizzati per l'occasione), sia nella stesura di uno storyboard che non stravolga il concept originale.
Il fumetto ispiratore di questo titolo (ancora senza nome) è Morbus Gravis. Tralascio volutamente la storia, anche perché andrei a svelarvi con mesi di anticipo rispetto alla sua pubblicazione il dipanarsi della trama, e mi inoltro in quelli che saranno i meandri

QUANDO IL FUMETTO D'AUTORE INCONTRA IL VIDEOGAME

dell'ambientazione. Dalle foto in queste pagine potete rendervi conto da soli come l'atmosfera del gioco (così come quella del fumetto) faccia perno su un'ambientazione che definirei "tecnologico sporco" con qualche divagazione nel light-horror. Tanto per rendervi l'idea, fate un bel cocktail con molto Blade Runner, un pizzico di Requiem e un paio di gocce di Tomb Raider: avrete pressappoco quello che sarà questo titolo. Occhio a non fare confusione: sto parlando di scenografia e non di sistema o di interfaccia di gioco. Dovete sempre considerare che Morbus Gravis è un fumetto a sfondo erotico (un po' come le tavole del già citato Manara) e che nel videogioco questa matrice si sente parecchio, anche se parzialmente stemperata dalla necessità di sfuggire a opere di taglio da parte della censura benpensante. Non per nulla, nel gioco controllerete le gesta di un'eroina (intesa come eroe femminile, maliziosi!) di nome Druuna, le cui fattezze sono ben visibili nel logo posto a titolo di questa preview. Naturalmente, la prima cosa che mi è venuta in mente è un paragone alquanto scontato con miss Croft; in effetti qualcosa ci azzecca, anche se Morbus Gravis (assumo d'ufficio che il titolo del gioco possa essere questo) sarà tutt'altro che un clone di Tomb Raider, se non altro per le modalità con le quali si pone davanti al videogiocatore medio. Ma allora che cavolo sarà? Difficile dirlo. Di certo sarà un'avventura. Di certo ci saranno dei PNG, con i quali si potrà dialogare col classico sistema delle scelte multiple. Ma Morbus Gravis non sarà solo questo. Lo scopo, nemmeno tanto recondito, degli sviluppatori del Artematica è quello di realizzare qualcosa che vada al di là del semplice giocare, volendo avvicinare l'esperienza della risoluzione degli enigmi e del proseguimento della trama a quelle che possono essere le sensazioni provate nel leggere le tavole di Eleuteri Serpieri. Il target che questo prodotto si propone di raggiungere non è certo il ragazzino liceale che si sollazza beato nei pomeriggi piovosi con Mortal Kombat (piuttosto che fare quegli odiosi compiti di matematica per il giorno dopo), bensì tutta quella fascia di persone già adulte, magari fedeli appassionate del fumetto in questione, che hanno poco tempo da dedicare al proprio hobby informatico e che prediligono un coinvolgimento audio visivo d'impatto, piuttosto che scervellarsi con enigmi più consoni al videogiocatore smaliziato. Sotto questo punto di vista può lasciare davvero perplessi la scelta di far durare il gioco non più di quattro o cinque ore (se giocato tutto di fila, conoscendo già la via maestra per arrivare in fondo). Considerate però che il prezzo non sarà così proibitivo come altri titoli del genere; aspettatevi qualcosa che vi lascerà talmente basiti da dover raccogliere la lingua srotolatasi sul monitor. Giusto per farvi rendere conto di come stanno le cose, pensate che tutta la grafica sarà renderizzata con un livello tale da riempire un intero DVD. Vi dirò di più: attualmente non è prevista altra versione se non questa! In effetti, quelli della Artematica pensano che, ora dell'uscita del gioco (si parla di Natale prossimo, o forse qualche settimana prima) la diffusione dei DVD avrà raggiunto livelli di tale proporzione da non giustificare lo sforzo di una conversione per i semplici CD-ROM. Poi chi lo sa cosa può accadere strada facendo. Di certo la scommessa è, a mio personalissimo parere, abbastanza azzardata, non tanto per la scelta di produrre qualcosa appositamente studiato per DVD (ci mancherebbe altro, sarebbe anche l'ora!), quanto per il fattore longevità. Siamo veramente sicuri che la diffusione dei PC casalinghi sia così a buon punto da spingere l'acquisto di un prodotto prettamente ludico anche da qualcuno non addentro al settore? Chi ha fatto dei videogiochi uno dei propri hobby potrebbe trovare Morbus Gravis poco più di un demo ben fatto, magari capace di far vedere che cosa si può fare veramente qualora si decida di utilizzare a dovere una periferica eccezionale come i lettori DVD, ma con un rapporto longevità/costo forse un po' troppo elevato. Maggiori soddisfazioni le potranno trarre coloro che riusciranno a vedere questo prodotto alla stregua di un buon libro, o magari di un buon fumetto interattivo (come in effetti dovrebbe essere preso). Il tutto si giocherà sulle capacità di chi distribuirà il gioco nel raggiungere il target giusto per questo genere di prodotto. Badate bene che le mie perplessità a riguardo sono esclusivamente riferite a quella che è la realtà che meglio conosciamo, e cioè il mercato italiano. Ovviamente, non possedendo alcuna sfera di cristallo, non posso permettermi di essere totalmente categorico, visto e considerato che non si sa ancora né chi si deciderà a produrre questo videogioco ispirato al mondo di Morbus Gravis, né quali saranno i criteri di distribuzione.
Concludo le mie considerazioni dandovi nota di quello che è inerente all'aspetto audio. Ho avuto modo di sentire alcune delle tracce che sottolineeranno le peripezie della bella (e formosa!) Druuna; devo dire che si allineano perfettamente con l'aspetto grafico fin ora realizzato: belle, evocative e meravigliosamente d'atmosfera. Naturalmente, visto che il supporto ottico sarà il DVD, sarà utilizzato a dovere lo standard Dolby Digital. Bella così!

Ivan "Kikko" Conte



Non finiresti mai di usarlo!

GenX, ANCHE SE AFFATICATO, PUO' SOPPORTARE OGNI TIPO DI ABUSO

GenX 500 e GenX 700 della QuickShot rappresentano ad oggi i Joystick più ergonomici e funzionali nella loro classe. GenX 500 presenta un'impugnatura rotante in 3D, quattro pulsanti di sparo/azione, un interruttore Hat multivisuale ed un comando Throttle a cursore. Sulla base dell'unità é presente un interruttore di modalità che consente al giocatore di spostarsi tra la funzione Hat e la funzione Throttle.

GenX 700 presenta le stesse caratteristiche citate per GenX 500, ma inoltre possiede: un esclusivo BioThrottle™ completo di quattro pulsanti di sparo digitali supplementari. I selettori di modalità digitale consentono diversi funzionamenti (Completamente Digitale, Combinata Digitale, Analogica per il Rudder e l'interruttore Hat). GenX 700 supporta entrambe le connessioni PS/2 e AT.

È un prodotto:

QuickShot®

R S ricerca & sviluppo s.r.l.

40050 CENTERGROSS FUNO (BO) - v. Degli Orefici, 175 - Blocco 26 Telefono (051) 86.66.11 - Telefax (051) 86.66.86

VIETATO AI MINORI DI 98.

WINDOWS 98. IL GIOCO È UNA COSA DA GRANDI.

Finalmente con Windows® 98 il gioco diventa serio. Regalati il realismo assoluto della grafica 3D, la velocità estrema, il suono più coinvolgente e la facilità del Plug & Play. Estendi i tuoi mondi virtuali: Internet è pronto all'uso. E poi, se vuoi, puoi anche lavorare. Con Windows 98 l'immersione è totale, in tutti i sensi.

Microsoft®

Dove vuoi andare oggi?® www.microsoft.com/italy/

Microsoft, Windows e "Dove vuoi andare oggi?" sono marchi registrati di Microsoft Corp.

L'EPILOGO

Cari lettori, chi vi scrive è un amareggiato Duspa, sedutosi alla fida tastiera immediatamente dopo aver perso il Campionato Redazionale di Kart all'ultima gara. Beh, in realtà credo che l'ultima sfida c'entri poco e che il passaggio a vuoto dell'ottavo gran premio vada additato come il vero responsabile della debacle, senza voler nulla togliere a un fortissimo Jps. Del resto, la prestazione di indubbio spessore e carisma della nona gara (pole position e giro veloce) non può far altro che aumentare i sensi di colpa e i rimpianti di chi sentiva di avere il Campionato in pugno e che invece si ritrova miseramente secondo. In ogni caso il "ciccio" è il primo campione redazionale e tutti gli rendiamo omaggio. Per quanto concerne il gruppo va detto che nell'ultima gara si giocavano parecchi scontri diretti importanti per la classifica e a sottolineare la drammaticità della situazione c'erano i gruppi di tifosi che un po' tutti si erano portati dietro, gruppi più o meno numerosi e più o meno incarogniti. Unico grande assente Max, relegato nel limbo dei piloti senza volante dalle ultime prestazioni tutt'altro che convincenti. Spesso lo Shogun redazionale ha stupito tutti per grinta e determinazione -cattiveria direbbe qualcuno- e pertanto

Alla fine tutti felici a festeggiare

le gare senza di lui sono sempre state orfane di un grande protagonista. Ma così è Max, un'entità capace di gettarsi a capofitto con l'entusiasmo di un bambino in qualsiasi attività lo solletichi e di ritrarvisi con perentoria decisione quando la mancanza di stimoli lo relegherebbe a un ruolo di comprimario. In ogni caso la nostra guida spirituale ha promesso battaglia e ha profetizzato clamorose rivincite: tempi e modi da definire, ma con la certezza di tornare di nuovo a brillare.
Il Silvestro e lo Svanoni sono stati attori di un grande duello per la terza piazza e alla fine l'ha spuntata l'agonistico felino. Lo Xam, veloce e preparato, purtroppo è incappato nel morbo del braccino e ha clamorosamente mancato un paio di passaggi decisivi.
Sull'amico Massimo valgono le considerazioni fatte sul numero scorso e sulla sua eccessiva lealtà e sportività (pregi questi che finiscono con il collidere con la "cattiveria" necessaria a emergere in un gruppo di scalmanati). Il Silvestro, dal canto suo, nell'ultima gara è apparso appannato (sembra che il kart non andasse o che la presenza della sua bella, "my love" come la appella l'alfiere del silver disk, lo abbia in qualche modo distratto) e non è mai stato capace di inserirsi tra i primissimi (peccato perché speravo proprio entrasse in qualche modo nello scontro al vertice tra il sottoscritto e il Prisco...). L'altro grande scontro del giorno era quello tra il Boss e il Raffo che tra insulti e gesti plateali si promettevano battaglia da diversi giorni. Inutile dire che alla fine l'ha spuntata il redattore anabolizzato, anche se il siparietto a fine gara è di quelli da raccontare. Prima classifica e primo conteggio: il Raffo risulta piazzato davanti al Bossetti con conseguenti scende di isterismo da parte di quest'ultimo. Seconda classifica dopo un più attento conteggio: il Bossetti risulta davanti al Raffo che si immiserisce, mentre il Barone inizia a levare al cielo potenti barriti di vittoria. Terza classifica e finalmente giusto conteggio: Raffo è definitivamente davanti al Boss che se ne va via in lacrime deriso dalla collettività e da alcuni passanti ignari dell'accaduto. In coda classifica vanno segnalate le incredibili performance del cavallo

Il kartodromo di via Mecenate ricorda in maniera impressionante il circuito di Montecarlo...

pazzo Mao, lento e impacciato con la pista pulita e indiavolato con il percorso sporco. Inoltre Mao è l'unico individuo a essere riuscito a sacramentare da dentro il casco, con il rombo del motore a dodicimila decibel e a farsi sentire da tutti gli addetti. Un applauso ai due grandi sconfitti, il Nikazzi e il Simonetto, entrambi sportivi e sempre pronti a dare strada durante i doppiaggi. Peccato che tutti li scambiassero comunque per dei bersagli e si divertissero a tamponarli da tutte le parti. Per vendetta l'Fbs ha confezionato una serie di bamboline voodoo e il Nikazzi le ha riempite di spilloni. Non so perché, ma da quel momento lo Xam ha avuto male al pancino, il BoseTi gira per Milano con le stampelle, Max è più pallido

Durante una veloce sosta ai box il Raffo ha trovato il tempo di fare anoddotica spicciola con un ignaro passante

del solito, il Silvestri ha disertato il torneo di squah, il Prisco è disperso per gli ospedali militari, Raffo non alza più di ventisei chili su panca e il sottoscritto e Mao sono allo sbando psico fisico da almeno una settimana.
Conclusioni.
Come nei migliori temini scolastici ecco le giuste conclusioni con l'esame di coscienza e gli immancabili buoni propositi. Il Campionato è stato un successone, divertente, coinvolgente ed esaltante. Abbiamo combattuto, ci siamo insultati, ci siamo presi a sportellate e ci siamo promessi botte e rappresaglie. Ma alla fine il solito Royal Chees o la classica Pizza con i ciccioli hanno sempre riappacificato tutti. Questo è quello che conta. E mi raccomando, se abitate dalle parti di Milano fate un salto in via Mecenate e provate direttamente (tanto con il nostro tagliando è gratis) l'adrenalina di un gran premio simulato con un gruppo di amici e chissà che non vi capiti di beccare Max alla ricerca del record della pista o il Pastore che prova un kart di sua invenzione (ovviamente potenziatoooo).

Gli scontri sono stati terribili anche tra compagni di scuderia...

CLASSIFICA CAMPIONATO REDAZIONALE

Posizione	Pilota	1GP	2GP	3GP	4GP	5GP	6GP	7GP	8GP	9GP	Point	Best	Best Lap
1	Jps	12	7		9	16	12	12	16	16	100	93	31.42
2	Duspa	7	16	16	7	9	16	9	6	12	98	85	33,23
3	SS		12	9		5	9	16	9	7	67	67	32.54
	Xam	6	6	7	16	12	6	4	12	5	74	65	33.61
5	Max	16		12		6	7	2	4		47	47	33.44
6	Raffo	5		6	12	7	3	6			39	36	37,15
7	Boss	9	9			2	5	5	7	9	46	46	33.21
	Mao	4	4	5	4	3	4	7	2	3	36	31	32.96
9	Fbs	3	5	4	6	4	2	3		4	31	29	34,01
10	Nkz	2	3	3	5		1		5	2	21	21	34.43

INDOOR KART CENTER

BUONO OMAGGIO
per una sessione di prova

GRATUITA

L'operazione è valida dal lunedì al venerdì dalle 15:00 alle 20:00

Via Mecenate 79, Milano 02-58039303

GIOCA PER L'ETERNITA'

40 livelli di mistica violenza!!

REQUIEM
AVENGING ANGEL™

"L'atmosfera che si respirerà giocando a Requiem sarà di quelle da farvi venire i brividi lungo tutta la colonna vertebrale"

TGM Aprile '99

Vuoi questa grafica? Basta un Pentium™ 166.

GIOCO IN ITALIANO
MANUALE IN ITALIANO

WINDOWS CD-ROM PC

3DO

CYCLONE STUDIOS

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Ubi Soft - viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel.02/83.31.21 - Fax 02/83.31.23.00
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

LA PIRATERIA CI UCCIDE
SOFTWARE PROTETTO

3D PLANET

3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Fax 02 48867137
www.3dplanet.it

goaction.it

© 1998 The 3DO Company. Tutti i diritti riservati. Requiem: Avenging Angel, Cyclone Studios, 3DO & i loro rispettivi loghi sono marchi registrati dalla The 3DO Company in U.S. e/o in altre nazioni. Tutti gli altri marchi registrati e nomi commerciali appartengono ai rispettivi proprietari.

In questa puntata, Jackson ci parla dello "schema satellitare"... Cosa sarà mai?

È luogo comune associare i Lionhead Studios a un solo gioco: Black & White. In realtà, attualmente sono in corso di sviluppo tre giochi. Ai due titoli meno conosciuti, che sono ancora alle prime fase, stanno lavorando i primi gruppi satellitari dei Lionhead, Big Blue Box e Intrepid. Le origini dello schema satellitare risalgono al settembre del 1997, a due mesi dalla nascita dei Lionhead. Otto di noi lavoravano nella casa di Peter Molyneux. L'uscita di quest'ultimo dalla Bullfrog aveva gettato nello scompiglio la comunità di sviluppatori inglesi e molta gente ci chiamava, la maggior parte dei quali in cerca di lavoro. O forse che volevano venderci fotocopie? [ahahah! Adoro l'umorismo inglese! Mi fa increspare il sopracciglio sinistro dal ridere... ndMB].
Un giorno giunsero due progettisti che avevano con sé dettagliate specifiche di un gioco e una consistente serie di disegni. Quei tali volevano sapere se potevamo aiutarli alla creazione del titolo. Comprendevano che noi non stavamo cercando gruppi esterni, né potevamo finanziare altri progetti, tuttavia la loro determinazione era grande e avevano deciso di presentarci comunque il loro lavoro. Secondo loro, qualunque associazione con i Lionhead sarebbe stata vantaggiosa per entrambi. Fummo notevolmente impressionati dalla loro personalità, ma purtroppo non potevamo fare niente per loro: nessuno dei due era programmatore e il loro lavoro era su carta, non su schermo. Per realizzare un titolo occorre sia un progetto originale che sviluppatori di talento, altrimenti è come avere una macchina senza motore.
In ogni caso, le loro considerazioni sui vantaggi derivanti dall'associazione ai Lionhead impressionarono sia me che Mark Webley. In seguito, altri gruppi ci contattarono, in cerca di un'alleanza. Non c'era alcun modo per aiutarli a pubblicare i loro giochi e di partecipare al loro successo? Discutendone, lo schema satellitare prese forma. Una possibilità era quella di assumere quelle squadre, ma l'idea fu presto scartata: la nostra filosofia è sempre stata quella di limitare il nocciolo duro a 20-25 persone, mentre lavorando a 2-3 progetti il numero sarebbe quantomeno raddoppiato. Inoltre, sarebbe andato perduto lo spirito di gruppo che aveva sempre caratterizzato i Lionhead, pertanto giungemmo alla conclusione che lo schema satellitare doveva consentire ai gruppi esterni di gestire le loro società, con i Lionhead in possesso di una modesta quota delle compagnie.
I gruppi satellitari potevano appoggiarsi ai Lionhead per servizi troppo costosi da internalizzare, come la realizzazione dei suoni e la fase di testing. Inoltre, avremmo potuto offrire servizi come la contabilità, l'amministrazione, consulenza legale, finanziaria e altro ancora, per non parlare della nostra tecnologia come le librerie, i tool, il motore 3D e via dicendo. In pratica, avremmo potuto mettere a disposizione la nostra esperienza. I loro giochi sarebbero usciti sotto l'etichetta Lionhead, con il dovuto riconoscimento alla loro squadra: ciò sarebbe stato particolarmente vantaggioso per trovare un contratto di pubblicazione. Infine, le squadre avrebbero beneficiato della pubblicità di cui godevano i Lionhead e Peter Molyneux.
Quando le voci si diffusero, fummo contattati da circa 40 gruppi inglesi, americani, francesi, italiani, tedeschi e russi. Alla fine, scegliemmo due squadre, Big Blue Box and Intrepid, così da mettere alla prova lo schema. Nei prossimi diari parlerà di questi due gruppi, dei loro giochi e delle loro idee sullo schema satellitare. Entrambe le squadre hanno giochi particolarmente innovativi e si avvalgono di validissimi programmatori e grafici, con un'ottima esperienza nel campo.
Nel momento in cui scrivo, stiamo trattando con gli editori per la pubblicazione del loro gioco.
Un recente articolo in CTW [un magazine inglese] ha dichiarato: "La vertiginosa crescita dei budget sta portando lo sviluppo dei giochi al di fuori dalla portata dei piccoli gruppi, alcuni dei quali sono usciti dal business e altri sono in pericolo di sopravvivenza. C'è un modo per aggirare il problema? I Lionhead ci stanno provando con uno schema che incoraggia il lavoro dei nuovi talenti".
Siamo stati molto soddisfatti di leggere quell'articolo.

P.S. Steve Jackson ci ha pregato di invitare i nostri lettori a NON inviare progetti o altro materiale, che semplicemente non verranno presi in considerazione.
Inoltre, se avete delle domande o delle curiosità, fatemele pervenire: le girerò direttamente a Jackson.

Vi piacerebbe leggere quei documenti, eh?

nostri eroi stanno considerando la bontà del nuovo progetto.

Il Big Blue Box, il primo gruppo satellitare dei Lionhead.

© 1999 Steve Jackson

Gioca e vinci

Ecco l'elenco dei premiati

VINCE LO SCOOTER DRAGSTER DI ITALJET

1

CARLO AMATI
MANDELLO (LC)

2

2° PREMIO

PERSONAL COMPUTER PII

GIAMPIERO D'ONOFRIO
SAN MAURO TORINESE (TO)

CREATIVE

Acceleratore grafico

3° - 7° PREMIO

LUCA ZIRONDOLI	**CARPI (MO)**
MARCO DAVIDDI	**ROMA (RM)**
ANDREA ROSITO	**TRANI (BA)**
ANDREA VITAGLIANO	**PIEVE FOSCIANA (LU)**
STEFANO EPIFANI	**TARANTO (TA)**

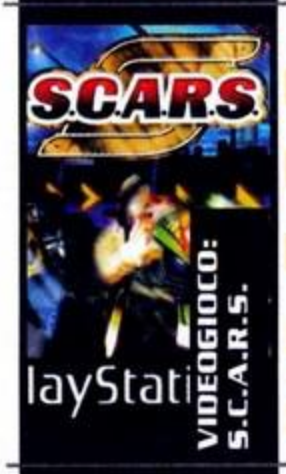
GLI ALTRI 55 PREMI ESTRATTI

SCHEDA SONORA SOUNDBLASTER

ESTR.	NOME	COGNOME	CITTA'	PROV.
8	GIACOMO	IACARI	ROMA	RM
9	GERARDO	CASO	NOCERA INF.	SA
10	SERGIO	TABORELLI	ABBIATEGRASSO	MI
11	EMANUELE	MURGOLO	MILANO	MI
12	MAURO	MASSETTI	REZZATO	BS

VIDEOGIOCO: SPEED BUSTER

13	MARCO	FURLAN	PADOVA	PD
14	FRANCESCO	ROVERSI	BRESCIA	BS
15	ALDO	D'ATTARDI	PALERMO	PA
16	ANDREA	SMIDILI	MILANO	MI
17	ANDREA	CURZI	SENIGALLIA	AN
18	ALESSANDRO	CECCARELLI	FANO	PS
19	DAVID	MINGHINI	OSTIA	RM
20	FRANCESCO	MUIGANI	MISANO ADRIATICO	RN
21	LUIGI	GAMBARDELLA	NAPOLI	NA
22	ANDREA	MANNO	PALERMO	PA



VIDEOGIOCO: S.C.A.R.S.

23	DOMENICO	CASUCCI	TORINO	TO
24	DEVIL	MOSCATELLI	SARZANA	SP
25	LUCA	MERZ	POVO	TN
26	ERICK	GAMBILLARE	ABANO TERME	PD
27	FABRIZIO	SESCHLEIFER	MILANO	MI
28	MIRCO	ONGARO	GURDA VENETA	RO
29	LEO ADRIANO	NUCERA	REGGIO CALABRIA	RC
30	PASQUALE	PERRI	CASTROVILLARI	CS
31	PASQUALE	DONATO	S.LORENZO DEL VALLO	CS
32	MIRKO	BOLOGNESI	REGGIO EMILIA	RE

VIDEOGIOCO: SCULL CAPS

33	DOMENICO	GIUNTA	MILAZZO	ME
34	GINO	STANZANI	FIUMICINO	RM
35	MASSIMO	GUIDOTTI	PESCHIERA DEL GARDA	VR
36	GIACOMO	FAILLA	PEVERANZA DI CAIRATE	VA
37	CORRADO	MORENI	MONTICHIARI	BS
38	ENRICO	FRASCA	FROSINONE	FR
39	MATTEO	GIORGI	CARRARA	MS
40	FABIO	COLA	BELLARIA	RN
41	GIOVANNI	MARTINI	ARMA DI TAGGIA	IM
42	STEFANO	ALBERTONI	BASSANO DEL GRAPPA	VI

COMMANDER PACK PER PC

43	LEONARDO	PARRINELLO	NOCERA INF.	SA
44	MICHELE	BOGNOLO	LAIVES	BZ
45	ELISABETTA	CARAGLIA	NIZ. DI MARNATE	VA
46	ALESSANDRO	MAVER	CALOLZIOCORTE	LC
47	SIMONE	DANIELIS	FONTANETO D'AG.	NO
48	FRANCESCO S.	POLLIO	ZOLA PREDOSA	BO
49	WAINER	SANNITI	OSTERIA GRANDE	BO
50	GIANPAOLO	MORELLI	OSPEDALETTI	IM
51	OMAR	POLLINGHER	CANEGRATE	MI
52	FRANCESCO	CADONI	ALGHERO	SS

WILD 9 PACK PER PLAYSTATION

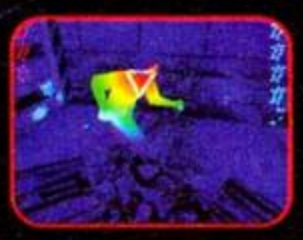
53	CLAUDIO	GUIDA	BRESCIA	BS
54	GIANLUIGI	RIZZATI	RAVENNA	RA
55	DANILO	MONTESANTI	ROMA	RM
56	ENRICO	FANIN	SOLBIATE ARNO	VA
57	STEFANO	FORTUNA	ROMA	RM
58	LUCA PAOLO	VIRGILIO	L'AQUILA	AQ
59	CESARE	DAL BORGO	TRIBANO	PD
60	ANDREA	SCAFATI	ROMA	RM
61	GIACOMO	ISOLA	GENOVA	GE
62	GABRIELE	VIETTI	SESTRIERE	TO

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

HALIFAX

NIENTE PAURA.

È SOLO LA TUA OMBRA.



TRE FORME DI VITA UNICHE E MUTANTI COMBATTONO FINO ALLA MORTE IN UN'ATMOSFERA TERRIFICANTE DEGLI ELEMENTI DAI FILM DI GRANDE SUCCESSO.

IMPERSONA I CACCIATORI MORTALI MAI INCONTRATI PRIMA D'ORA IN UNA INTENSA, INDIMENTICABILE ESPERIENZA SINGLE E MULTIPLAYER.

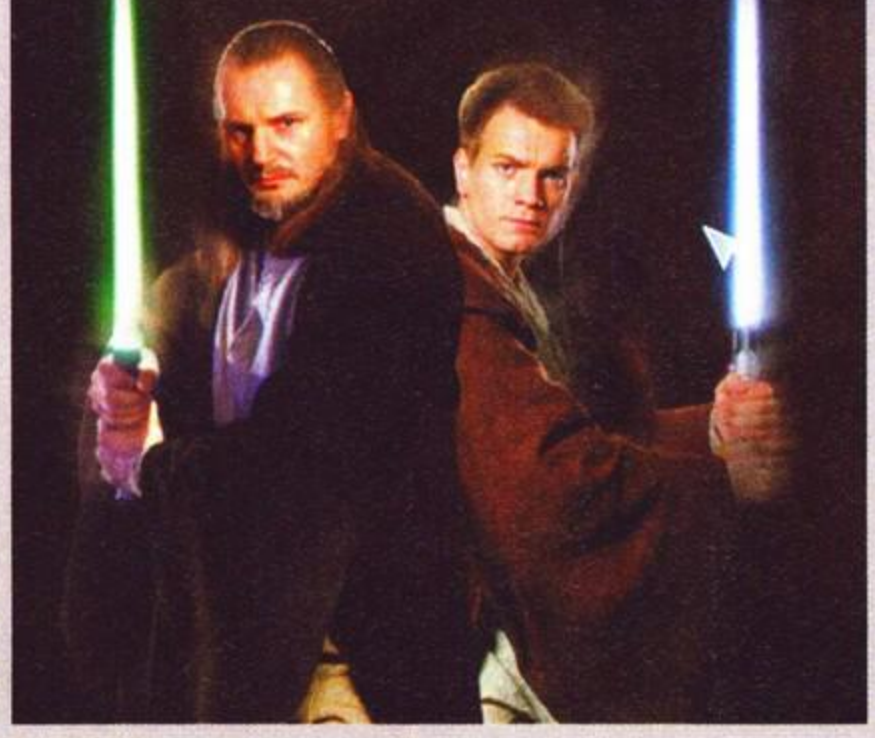
ADESSO PUOI AVER PAURA.

ALIENS VERSUS PREDATOR

Windows 95/98 CD-ROM

ALIENS ©1986 Twentieth Century Fox Film Corporation. PREDATOR ©1987 Twentieth Century Fox Film Corporation. ALIENS VERSUS PREDATOR ©1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. ALIENS VERSUS PREDATOR è un marchio registrato di Twentieth Century Fox Film Corporation. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi sono proprietà dei loro rispettivi proprietari.

STAR WARS EPISODIO I LA MINACCIA FANTASMA



L'attesa sta diventando sempre più insopportabile: non è possibile resistere fino all'autunno per vedere il nuovo film di Guerre Stellari. Datemi un aereooo!!!

Sono molti coloro che, come me, non ce la fanno proprio più ad aspettare l'uscita de La Minaccia Fantasma, che in Italia non vedremo prima dell'autunno. A rendere le cose ancora peggiori ci sono due elementi: i guastafeste e gli sbruffoni. Nella prima categoria rientrano tutti coloro che, avendo visto il film, non riescono proprio a stare zitti e devono per forza raccontarci qualche elemento della trama... magari la conclusione! E tra questi anche qualche furbo giornalista (circolano delle vere volpi!), che pensa di acquisire gloria imperitura rovinandoci il gusto del film più atteso del secolo. Gli sbruffoni, invece, sono quelli che hanno visto il film negli States e non possono fare a meno di ricordatelo ogni tre minuti; per lo meno hanno il buon gusto di non raccontartelo. Argh! Voglio anch'io andare a vedere La Minaccia Fantasma oltre Oceano... così posso raccontarvelo e farvi pesare il fatto che io l'ho visto e voi no... Comunque, in concomitanza con l'uscita in America del film, arriva puntuale e attesa l'infornata di giochi su licenza, che naturalmente riusciremo a vedere ben prima dell'arrivo del film (i tempi di traduzione ed eventuale doppiaggio sono molto più rapidi). Un ottimo modo per ingannare l'attesa e gustare un po' di atmosfera in anticipo, ma purtroppo anche un sistema sicuro per scoprire importanti dettagli sulla trama del film. Ormai, personalmente, sono comunque rassegnato: non riuscirò mai ad arrivare fino a settembre senza conoscere già, praticamente a memoria, La Minaccia Fantasma, quindi tanto vale arrendersi subito e rifarsi con qualche bel gioco.

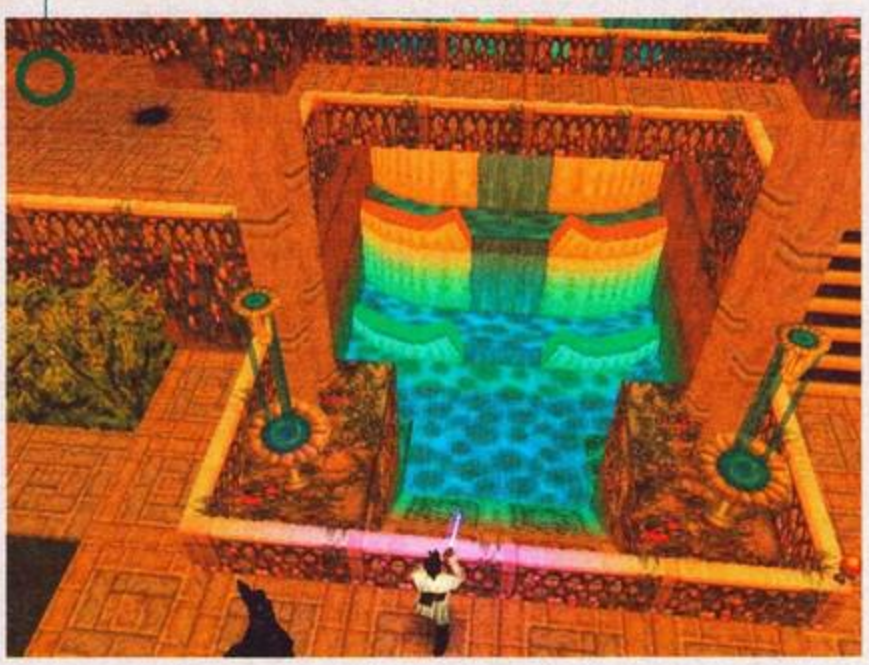
Tra i titoli arrivati con questa prima ondata, La Minaccia Fantasma è intuibilmente quello che più direttamente attinge alla trama del film. Vi dirò di più: sembra che questo titolo ne sia una ricostruzione più o meno fedele. Purtroppo, non avendo ancora visto il film, non posso dare conferma o smentita della cosa, ma effettivamente il gioco combacia perfettamente con ciò che ho sentito a proposito della trama. Normalmente mi verrebbe spontaneo consigliarvi di aspettare la visione del film prima di giocare, ma nei prossimi mesi se ne parlerà

Che bei pesciolini. Occhio, perché sono affamati (e non sono a caccia di molliche di pane).

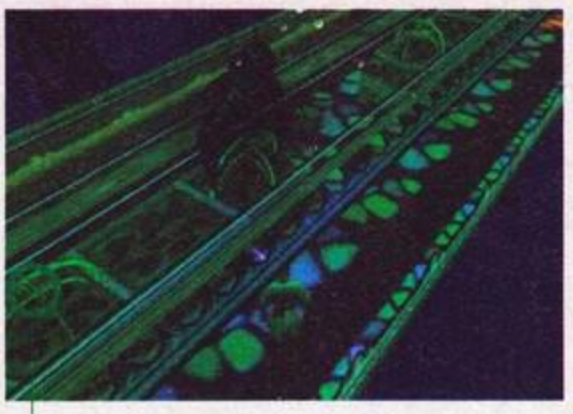
Come se i droidi non fossero stati abbastanza, entrano in gioco i pezzi grossi. Aiuto!!!

Di qui non si passa. Devo trovare il modo di abbattere lo scudo di energia.

Niente male questa reggia reale. Se sopravvivo ci torno in vacanza...



Ehi, posso scrivere il mio nome sul vetro usando la spada laser. Perché il mio istinto mi avverte di un pericolo imminente?



Mi fa sempre una certa impressione camminare in un tubo di vetro sott'acqua.

Che bello: un'intera squadra di droidi assassini, tutti per me. Mi chiamano da un'altra parte. Una qualsiasi.

così tanto che mi sembra una precauzione quasi superflua. Veniamo dunque al sodo con questa nuova avventura targata LucasArts. Il trinomio LucasArts - Guerre Stellari – avventura è già di per sé un buon inizio: ci sono tutti i presupposti per un titolo eccezionale. La LucasArts ci ha abituati a una qualità mediamente molto alta, soprattutto quando c'è in ballo il nome di Guerre Stellari (solo in pochi casi i risultati sono stati mediocri), e un tie-in del nuovo film non può essere altro che un capolavoro... o no?
Appena completata l'installazione e avviato il gioco, il filmato introduttivo non delude: niente di particolarmente ricercato o incredibilmente spettacolare, ma si percepisce già l'atmosfera di Guerre Stellari. Non manca neppure il testo in prospettiva, che scompare tra le stelle, accompagnato dall'inconfondibile musica che noi tutti conosciamo. Bene, un inizio canonico, secondo le aspettative.
A questo punto, è l'ora delle opzioni. Anche qui siamo orientati all'essenzialità, ed effettivamente non si sente la mancanza di fronzoli o altri menu: si può cominciare a giocare, caricare una posizione salvata o accedere alle opzioni, per settare configurazione e comandi. Tutto questo comunque non è altro che cornice, un antipasto di quello che ci aspetta in seguito.

Un familiare droide attende nell'hangar l'attracco di un'astronave. Le animazioni introduttive – a dire il vero non abbondanti come avremmo sperato – sono davvero spettacolari.

Ehi, mamma, guarda: defletto i colpi di fulminatore con la spada laser!

Le interazioni con gli altri personaggi si svolgono in maniera molto semplice e classica: avete la possibilità di scegliere tra alcune frasi (da due a quattro, mediamente) da pronunciare. Spesso è fin troppo facile capire qual è la cosa giusta da dire.

Avviata la prima partita, l'introduzione in computer graphic lascia presto il posto al gioco vero e proprio. In una sala riunioni di una base orbitante, due personaggi discutono scrutando le stelle attraverso un oblò. Il primo lo conosciamo bene, anche se siamo abituati a vederlo con una faccia un po' diversa... più vecchia, per cominciare. Obi-Wan Kenobi, poco più che ragazzo, giovane cavaliere Jedi che non ha ancora completato il proprio addestramento. Al suo fianco, il suo maestro, Qui-Gon Jinn, un potente e saggio cavaliere. Stanno attendendo il rappresentante della Federazione dei pianeti, per discutere con lui – a nome della Repubblica – la situazione del sottostante pianeta Nabbo. Un tranquillo incontro diplomatico, almeno sulla carta, ma i due Jedi non sono completamente tranquilli. I loro sensi sono all'erta e pronti a qualsiasi evenienza. In effetti un contrattempo si verifica, ma è cosa di poco conto: il diplomatico della Federazione è in ritardo e il suo doride si scusa per lui. Tutto tranquillo, dunque... ehi, ma cos'è quello strano vapore che sale dal pavimento?
Va bene, va bene, non ho alcuna intenzione di contribuire anch'io a rovinarvi il gusto del film o del videogioco: tutto questo accade nei primi due minuti della partita iniziale, quindi non vi ho svelato alcun segreto di vitale importanza. Il bello inizia adesso.
Come anticipato, La Minaccia Fantasma è un'avventura. A voi il compito di guidare il giocane Obi-Wan lungo le numerose peripezie che lo attendono e, allo stesso tempo, nel difficile cammino per diventare maestro Jedi. Nella "realtà" sappiamo tutti benissimo che è riuscito egregiamente in questo arduo compito, ma non è detto che le cose vadano così anche per voi.
Con una visuale dall'alto a camera fissa, i comandi del gioco permettono di guidare i movimenti del cavaliere Jedi, saltare, correre e, naturalmente, usare armi e poteri legati alla forza. In più, avvicinandosi ai personaggi presenti dello schermo è possibile interagire con loro, attivando una finestra di dialogo. Si tratta naturalmente di scegliere tra alcune frasi predefinite, cercando quelle più adatte alla situazione e all'obiettivo che si vuole conseguire. Effettivamente questa sezione risulta alquanto secondaria nell'insieme del gioco: sono relativamente poche le occasioni in cui ci si potrà fermare a scambiare quattro chiacchiere (sarete sempre troppo occupati a schivare raggi di folgoratori) e, anche in quei casi, i dialoghi procedono lungo dei binari prestabiliti. Scegliere la frase giusta è quasi sempre fin troppo banale e, comunque vadano le cose, è molto difficile combinare dei guai pronunciando le parole sbagliate.

Ehm, scusate, mi sono fatto prendere la mano. Ma in fondo erano soltanto droidi...

Vedete il simpatico alieno al centro della foto? Sarà un prezioso alleato per voi... e proverete l'istinto di tagliargli le gambe con un colpo di spada laser.

Anche noi in anteprima

Visto che tutti sembrano fare a gara per rivelare i segreti e il finale de La Minaccia Fantasma, non vogliamo essere da meno. Tenetevi forte: il piccolo Anakin Skywalker – il dolce bambino che si vede nella locandina – diventerà uno Jedi oscuro e si farà chiamare Darth Vader. Non vi basta? Allora sappiate anche che Anakin Skywalker ucciderà il proprio maestro Obi-Wan. Siamo dei veri veggenti...

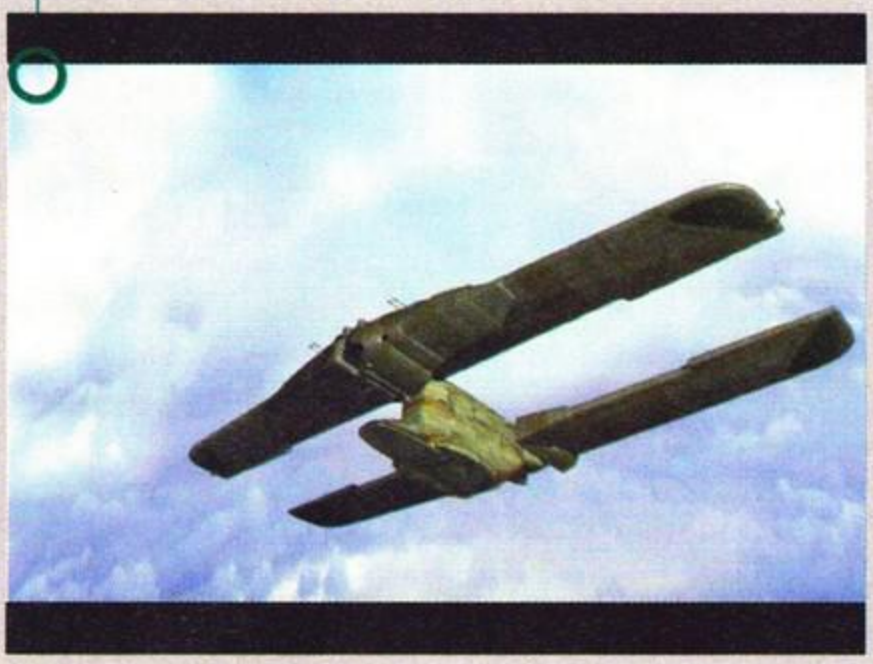
Il gusto di criticare

La Minaccia Fantasma non è ancora arrivata neppure nei cinema americani (almeno nel momento in cui scrivo questo pezzo) e già arrivano le prime critiche, da parte di quanti – somma invidia! – hanno avuto la fortuna di partecipare alle proiezioni in anteprima per la stampa. Niente di male sul fatto che a qualcuno La Minaccia Fantasma possa non essere piaciuta: non conosco film capaci di mettere d'accordo tutti all'unanimità. Quello che mi lascia abbastanza perplesso sono i contenuti di due delle critiche che ho sentito maggiormente rivolgere al nuovo lavoro di Lucas:
1) "La Minaccia Fantasma contiene troppi effetti speciali!". Scusate, mi devo essere perso qualcosa. Stiamo forse parlando del sequel (o prequel, come volete) della trilogia che ha praticamente portato nel cinema il concetto di effetti speciali? Stiamo parlando del film di fantascienza per antonomasia, i cui effetti speciali sono praticamente attuali ancora oggi, a distanza di vent'anni, e che all'epoca aveva richiesto una somma astronomica per la lavorazione? Una critica di questo genere mi può stare bene al massimo in un film come Titanic, in cui i sentimenti dovrebbero sovrastare l'impatto visivo, ma se non mettiamo gli effetti speciali in Guerre Stellari dove vogliamo metterli? E comunque, "troppi effetti speciali" è un concetto di per sé assurdo: ci possono essere dei brutti effetti speciali, ed è un altro discorso, ma se sono fatti bene e si integrano nel film, perché mai dovrebbero essere troppi? Io non ho mai sentito parlare di un limite massimo di effetti speciali ("Attenzione: limite di effetti speciali 100 fx/h")...
2) "La Minaccia Fantasma, rispetto a Guerre Stellari, è pensato troppo in funzione del grande pubblico". Vero. Infatti il primo Guerre Stellari è stato un film di nicchia. Lo hanno visto quelle tre o quattro persone in tutto il mondo. Ma lo hanno visto così tante volte da farlo diventare il film che ha incassato proporzionalmente di più di tutti i tempi, al cinema e in video.
Se volete un consiglio, lasciate perdere le critiche di chi deve a tutti i costi distinguersi dalla folla, anche a costo di trovare pretesti poco credibili: appena arriverà La Minaccia Fantasma in Italia correte a vederlo e poi traete le vostre conclusioni.

Come sempre in questo genere di giochi, uno stesso personaggio avvicinato più volte tenderà a ripetere le stesse cose (che gente monotona!).
La sezione del combattimento è probabilmente quella più curata, essendo anche il cuore vero e proprio del gioco: inizialmente si ha a disposizione soltanto la propria fida spada laser, l'arma dei cavalieri Jedi per eccellenza. Procedendo nel gioco, comunque, si riusciranno a scovare alcuni giocattolini molto interessanti, senza i quali vi troverete in più di un'occasione in seria difficoltà, se non addirittura bloccati completamente. Il folgoratore, per esempio, è fondamentale per colpire nemici e, soprattutto, oggetti (leve, interruttori...) a distanza, mentre i detonatori termici sono le uniche armi efficaci contro determinati nemici. Quindi, non fatevi prendere troppo dal vostro ruolo e non dimenticatevi di raccogliere tutte le armi che troverete: va bene essere Jedi, ma vogliamo salvare questa galassia o no?
I poteri Jedi sono a vostra disposizione, da utilizzare liberamente (possibilmente non per devastare donne e bambini...), ma richiedono una certa energia. Ogni volta che utilizzate la forza, la barra relativa si prosciuga, per tornarsi a riempirsi nel giro di pochi secondi. Ovviamente dovrete aspettare di avere riacquistato la vostra energia prima di potere fare nuovamente uso delle vostre abilità. Quali? Per cominciare una comoda spinta telecinetica, che vi permetterà di spostare violentemente i nemici. Questo potere risulta doppiamente comodo, in quanto danneggia (o distrugge) i droidi, ma stordisce soltanto gli esseri umani. E, visto che voi siete dei bravi e gentili Jedi, non vorrete mica uccidere degli esseri viventi, vero?
Lo scopo del gioco è fondamentalmente quello di sopravvivere e di completare delle missioni, più o meno esplicite (nel senso che ogni tanto dovrete capirlo da soli cosa bisogna fare, ma vi assicuro che non ci vuole certo un genio per riuscirci), nell'ottica di riuscire a fermare l'avanzata della Federazione, liberando il pianeta Naboo dai suoi micidiali droidi da combattimento.
Effettivamente la componente puramente adventure, con enigmi da risolvere, viene messa molto in secondo piano durante il gioco; a prendere il sopravvento è uno spirito puramente arcade, tra lo shoot'em up e il platform. Anche lo sviluppo del gioco e delle singole missioni avviene in maniera molto lineare, concedendo ben poco spazio alla fantasia e all'improvvisazione. Un esempio di tutto ciò è il secondo livello, nel quale ci si ritrova all'interno della fitta foresta di un pianeta alieno. Malgrado la situazione, si ha quasi sempre un'unica via percorribile. Per il resto, il vostro cammino viene bloccato da arbusti, alberi, radici e dirupi. Insomma, o andate da quella parte, o andate da quella parte. Il che, in un'ottica cinematografica e, in special modo, legata a Guerre Stellari, non stona di certo: vogliamo forse dimenticare che, con un'intera galassia a disposizione, un padre e due figli che non si sono mai conosciuti (e ignorano vicendevolmente l'esistenza degli altri) finiscono tutti per incontrarsi nello stesso posto? La predestinazione gioca sporco nel

A un certo punto, per potere proseguire, dovrete fronteggiare uno di questi mostri. Non è un'esperienza divertente, soprattutto pensando che i detonatori termici lo scalfiscono appena.

...e questa è la foto di quando siamo in gita a liberare il pianeta XXX dall'invasione della Federazione. Io sono quel puntino vicino all'oblò!



C'è un po' di ressa in questo posto. Se disturbo posso anche andarmene...

Dalle tenebre dello spazio si approda alla confortante luce di un pacifico pianeta. Ma tutti i pianeti sembrano pacifici da lontano...

La semplicità di utilizzo della spada laser è una delle cose più divertenti del gioco. Fare fuori i nemici deflettendo i loro stessi colpi è una delle più grandi soddisfazioni della vita.

Andiamo tutti a prendere il sole...

...anzi, già che ci siamo prendiamone anche due. Se volete abbronzarvi – o morire di arsura – Tatooine è il pianeta che fa per voi. Questa palla di sabbia persa ai limiti della galassia ha avuto un ruolo fondamentale in due dei film della prima trilogia e torna nuovamente ne La Minaccia Fantasma. Per coloro che non ricordano a memoria Guerre Stellari, Tatooine è il pianeta natale di Luke Skywalker (e se non ricordate neppure chi sia Luke Skywalker siete al di là delle mie possibilità di aiutarvi...), il luogo in cui vive l'ormai anziano Obi-Wan Kenobi e il dominio del perfido Hutt Jabba. All'interno de La Minaccia Fantasma Tatooine occupa bene o male la parte centrale del film, con una spettacolare gara che vedrà come protagonista il giovane Anakin (è stato fatto anche un gioco interamente dedicato a questo elemento del film, che MA ha recensito su questo stesso numero) e che mostrerà, per la prima volta (almeno in ordine cronologico) il Grande Jabba.

Tatooine fa parte dell'omonimo sistema solare, che vanta la presenza di ben due stelle. Conseguenza di questa peculiare situazione astronomica è una temperatura infernale, che rende molto difficile la vita al di fuori dei pochi centri abitati, tra i quali spicca la losca città di Mos Eisley. Si tratta di un covo di contrabbandieri e delinquenti assortiti, troppo lontano dal cuore della galassia per essere controllato efficacemente dalla Repubblica prima e dall'Impero poi. Non è difficile capire come Jabba abbia potuto rendere questo pianeta il proprio covo prediletto, trasformandolo in una vera e propria comunità criminale. Indigene del pianeta sono due razze umanoidi, i Jawa e i Sand People, estremamente diverse tra loro se non per la capacità di adattarsi alle condizioni proibitive di Tatooine. I primi conducono una vita da "avvoltoi elettronici", saccheggiando i resti (e non solo) di qualsiasi macchinario, droide, veicolo o computer nel quale si dovessero imbattere. Vivono a bordo di gigantesche fortezze semoventi, con le quali si spostano nel deserto (ovvero su tutto il pianeta). I Sand People sono invece predatori, che approfittano degli incauti viaggiatori solitari per fare scorta di quanto occorre loro per sopravvivere. Tra le razze non intelligenti spiccano invece i bantha, gigantesche mucche pelose utilizzate dai Sand People (che fortuna essere una mucca lanosa su un pianeta deserto con due soli...) e i draghi krayt, tra le creature più pericolose della galassia.
Ultimo tocco di colore, il palazzo di Jabba apparteneva originariamente a una setta di monaci, i B'omarr, che hanno rinunciato a tutte le tentazioni della vita facendo rinchiudere il proprio cervello in corpi meccanici a forma di ragno. Assolutamente silenziosi e apparentemente innocui, non hanno opposto la minima resistenza all'invasione dell'Hutt e della sua masnada di farabutti: forse il loro segreto è semplicemente sapere attendere...

Un vero cavaliere Jedi non si nasconde davanti al nemico. Stavo semplicemente facendo un bagno per rinfrescarmi...

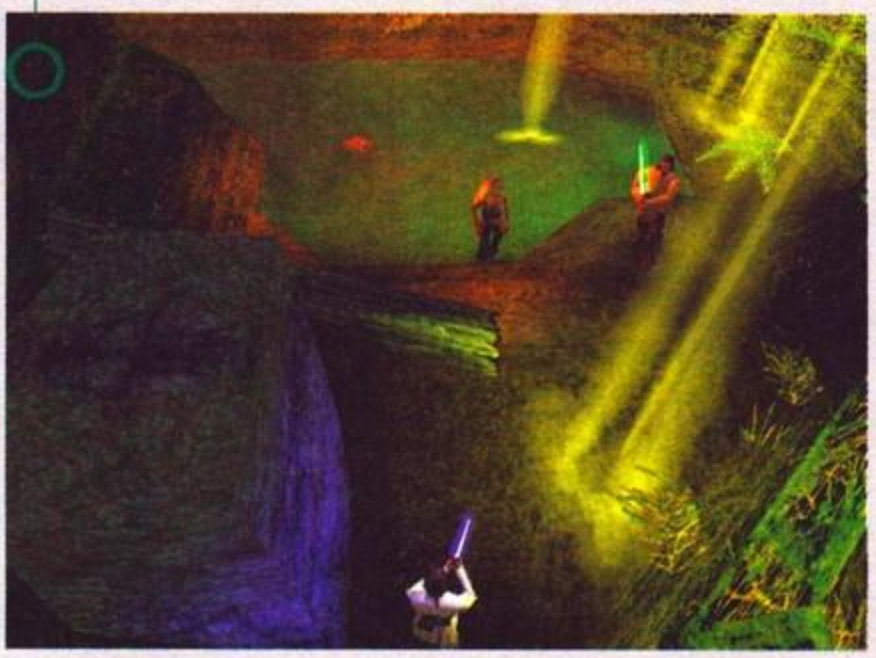
mondo di Lucas...
Poca avventura in senso stresso, dunque, ma molta azione. Il giovane Obi-Wan deve dimostrare delle doti atletiche non indifferenti per riuscire a superare alcuni dei livelli, saltando agilmente da un muro a un altro, pena il dovere ripercorrere chilometri di strada o, eventualmente, una prematura scomparsa (ma non so quale delle due sia peggio). L'elemento portante del gioco, comunque, è il combattimento, che tra l'altro risulta anche la fase più curata. Per l'80% del tempo dovrete dare il vostro meglio per sopravvivere agli attacchi dei (tanti) nemici, falciandone il maggior numero possibile con un sapiente cocktail di spada laser, folgoratori e poteri della forza. I combattimenti avvengono con la stessa visuale del resto del gioco e risultano immediati e semplici. L'arma migliore è senza dubbio la spada laser: un po' di allenamento sarà sufficiente per imparare non solo ad affettare i nemici (i fendenti vanno automaticamente sui nemici più vicini, purché a portata), ma anche per deflettere i loro colpi, una delle più grandi soddisfazioni offerte dal gioco (senza nulla voler togliere a La Minaccia Fantasma, ma trovo davvero esaltante fare fuori i nemici con i loro stessi colpi). Meno immediato è l'uso delle armi a distanza, che non godono di un puntatore automatico: è necessario rivolgersi nella direzione giusta per riuscire a colpire i nemici, ma spesso l'azione è troppo concitata per poterlo fare con un minimo di calma. Anche l'uso dei poteri richiede un po' di allenamento prima di potere essere pienamente sfruttato, ma ne vale la pena.
Da un punto di vista tecnico, La Minaccia Fantasma si colloca su un livello medio-alto. La grafica, pur nella propria essenzialità, è piacevole e svolge egregiamente il proprio compito, ovvero creare un'atmosfera ben definita. Ci sono però dei punti – il secondo livello, nella foresta, ne è un esempio – che rivelano delle inaspettate ingenuità, con vere e proprie cadute di stile. Ottimi, anche se non abbondantissimi, i filmati in computer graphic, mentre risultano poco gradevoli alcune situazioni ibride, in cui queste animazioni

Il mio maestro aveva detto di essere gentile con i nostri ospiti, ma mi si è imbizzarrita la spada laser mentre la stavo pulendo.

Nelle paludi non si fanno solo brutti incontri: ecco il mio maestro che mi accoglie a braccia aperte (ehm, ma perché ha la spada laser accesa?).

Una città sommersa. Qui forse potremo trovare aiuto per la nostra missione. Va bene, smettiamo di sognare...

I due protagonisti dell'avventura e del film. Obi-Wan Kenobi (voi) sulla sinistra e il suo maestro Jedi XXXXX.



A differenza degli Stormtrooper, i droidi non si guardano indietro mentre sfrecciano a 3.000 km all'ora tra gli alberi...

Non si direbbe, ma qui siamo all'interno di un'abitazione. La prospettiva è abbastanza peculiare, ma in questo caso risulta funzionale.

Non hanno lo stesso carisma dei cari vecchi Stormtrooper, ma imparerete a odiare i droidi fin troppo presto.

vengono risolte con grafica poligonale. Musiche e sonoro sono assolutamente adatti al gioco, anzi, contribuiscono sensibilmente al coinvolgimento del giocatore. Tra le altre cose, i doppiatori a cui ha fatto ricorso la CTO sono gli stessi che hanno lavorato sulla versione italiana del film, quindi potremo ritrovare le stesse voci (e anche un pizzico di professionismo che non guasta).
A livello di giocabilità, a fronte di una notevole immediatezza, diversi giocatori potrebbero restare delusi dalla supremazia assoluta dell'elemento arcade su quello adventure.
Effettivamente non c'è molto a cui pensare durante il gioco, se non evitare o distruggere i nemici. Alla fine si tratta solo di sapere esattamente a cosa si sta andando incontro: personalmente, aspettandomi un vero adventure, sono rimasto abbastanza spiazzato dalla Minaccia Fantasma e questo ha determinato un approccio in qualche modo già negativo. Avendo saputo che si trattava di un arcade, molto shoot'em up e un po' platform, avrei reagito differentemente. L'unico elemento che rovina in parte il gusto del gioco, ma si fa sentire soltanto in pochi momenti, è la visuale fissa, che può addirittura impedire di vedere cosa si trova a poche decine di metri dal nostro personaggio. Questa limitazione si rende palese soprattutto quando ci si trova in grandi spazi aperti e la telecamera presenta un'inquadratura quasi verticale: mi è venuto il torcicollo (non sto scherzando!) a furia di abbassare inconsciamente la testa per cercare di vedere oltre un determinato punto.
La conclusione è che ci troviamo davanti a un titolo LucasArts, di buona fattura e divertente, che però non riesce a raggiungere le vette toccate da altri titoli dedicati all'universo di Guerre Stellari. La delusione in questo senso viene ulteriormente appesantita dal fatto che da un tie-in del nuovo film ci aspettavamo davvero molto, mentre La Minaccia Fantasma è sì un buon gioco, ma non un capolavoro assoluto. Detto questo, ricordatevi che si tratta di un gioco fondamentalmente arcade, adatto a chi cerca un po' di azione ed è stufo dei soliti shoot'em up in soggettiva. Non aspettatevi incredibili enigmi capaci di tenervi svegli tutta la notte.

Andrea Fattori

Che posto incantevole. Peccato sia mal frequentato.

Faccia a faccia con un mezzo corazzato da battaglia. Credo che sia il momento di mettere a riposo la fedele spada laser e di darsela a gambe.

PC

Innanzitutto, prima di prendere in seria considerazione questo gioco, chiedetevi se siete disposti a rovinarvi parte della sorpresa all'uscita del film. Se la cosa non vi turba, se siete degli inguaribili curiosi che non sanno aspettare o, più facilmente, se siete comunque consci del fatto che sarà ben difficile arrivare "incolumi" fino a settembre, senza che qualcuno vi riveli a tradimento importanti dettagli della storia, allora potete proseguire, altrimenti rimandate la decisione a dopo l'estate, quando vi sarete gustati La Minaccia Fantasma al cinema.
A questo punto è altrettanto importante chiarire che tipo di gioco sia quello che ci troviamo davanti. Devo ammettere di essere rimasto inizialmente molto deluso, non tanto perché il gioco fosse scadente, quanto perché non era assolutamente ciò che mi aspettavo, ovvero un'avventura. L'elemento puzzle all'interno del gioco resta sempre in secondo piano e non richiede certo un grande impegno. Per riuscire a progredire nei livelli è molto più importante sapere usare bene un joystick (meglio ancora un joypad), per fare a pezzi i nemici e superare alcune situazioni tipicamente platform. Insomma: La Minaccia Fantasma è un arcade che indossa l'abito di un adventure, ma non lasciatevi ingannare.
Con queste premesse, il gioco è tecnicamente buono (non che ci fossero grandi dubbi) e il suo pregio maggiore è quello di riuscire a creare un'atmosfera molto coinvolgente. La giocabilità è molto elevata, anche in virtù della semplicità dell'interfaccia: in fondo è sufficiente imparare a muoversi e a sparare/usare la spada laser per essere in grado di andare avanti senza alcun problema. D'altro canto, questa semplicità concettuale si riflette in parte sulla longevità de La Minaccia Fantasma, che manca di mordente sulla lunga distanza. C'è da dire che i livelli presentano una notevole varietà e sono mediamente abbastanza brevi (non troppo, una cosa giusta), quindi il setting del gioco cambia con una discreta frequenza. Se poi non avete ancora visto il film, la curiosità potrebbe essere un forte elemento trainante per le vostre partite.
Personalmente penso che dedicherò molto più tempo a X Wing Alliance che non a questo titolo, ma si tratta in fondo di gusti personali per il genere di gioco. Se quello che cercate è l'azione con un retrogusto di avventura, siete nella galassia giusta.

HARDWARE

Se La Minaccia Fantasma non riesce a soddisfare completamente le aspettative di alcuni, me compreso, ha comunque il pregevole merito di non avanzare richieste folli per potere funzionare. Effettivamente, malgrado la qualità tecnica del gioco sia senza dubbio più che adeguata, non ci sono effetti 3D fuori dal comune, o renderizzazioni al limite dell'impossibile. Dunque, vi basta possedere un 200 Mhz per potere installare La Minaccia Fantasma, a patto che sia supportato da almeno 32 mega di ram, un CD Rom 4x o superiore e una scheda accelleratrice da 4 mega, ovvero va bene anche una Voodoo 1. Tutto sommato, direi che come gioco è comodamente alla portata dell'utente medio.

LEADER

HITS &

DELPI

SONO NUOVI, SONO

BREAKNECK

THQ™

SYNETIC the Teufactory

Per giocare dovrai salire a bordo di una potente macchina, ma ben presto crederai di trovarti sul campo di battaglia della guerra più spietata che sia mai esistita. Perché Breakneck è il meglio della simulazione automobilistica unito al meglio dell'arcade racing e la gara è piena di furiosi combattimenti e scontri infernali! Oltre 40 classi di veicoli, 24 circuiti, 7 scenari, 3 tipologie di gara e funzione multiplayer fino a 15 giocatori... E ora prova a dire che questo gioco non ha i numeri!

DISPONIBILITA': FINE GIUGNO/INIZIO LUGLIO

RAILROAD TYCOON II™

The Second Century

EXPANSION PACK

T POP P PopTop Software

TAKE 2

E' l'add on per ampliare e proseguire sui binari giusti l'avventura iniziata con Railroad Tycoon 2. Ovvero il gioco, appassionante e frenetico insieme, che ti permette di costruire e gestire treni, stazioni e collegamenti tra le città e fare della tua impresa ferroviaria la più produttiva di tutte. Sei accompagnato da una grafica dettagliatissima e da splendidi scenari riprodotti sulla base di spettacolari fotografie d'archivio americano.

DISPONIBILE A GIUGNO

Numero Verde 167-821177

NEWS

LEADER

TOSTI, SONO LEADER!

MECH WARRIOR 3

MICROPROSE

HASBRO Interactive

Se hai pensato a un gioco che racchiuda azione, strategia e simulazione, hai pensato a Mech Warrior 3! Tra le simulazioni di combattimento è innegabilmente la più grande: per la sua giocabilità, per le sue armi e soprattutto per i suoi mastodontici robots, che sono alti 30 metri, pesanti 100 tonnellate e completamente ai tuoi ordini! La storia si evolve attraverso 15 anni di sviluppo e le missioni, ambientate nel 31° secolo, sono 20 e tutte pericolosissime...
Riuscirai a cavartela?

DISPONIBILE A GIUGNO

RICHARD O'BRIEN'S

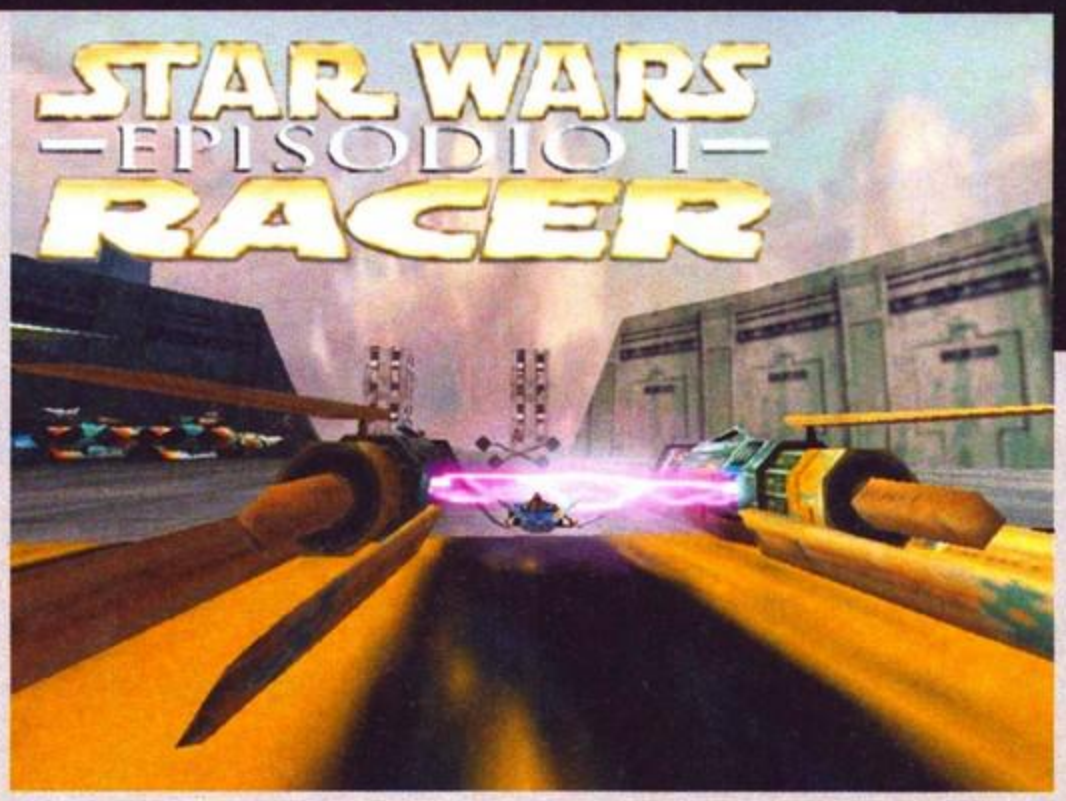
The New ROCKY HORROR Show

25 years young

Il grande successo teatrale e cinematografico arriva finalmente sullo schermo del tuo PC ed è pronto a farti rivivere le avventure di Brad e Janet. In questa divertente avventura pink-horror, tra sesso, suspence e (naturalmente) rock'n roll, dovrai confrontarti con Dr. Frank'n'furter e i suoi amici nei meandri di una inquietante magione. Che in realtà è un enorme astronave pronta al decollo...
Riuscirai a fuggire in tempo?

GIA' DISPONIBILE

STAR WARS —EPISODIO I— RACER



Non ci posso credere. In questo gioco basato sulla saga di Guerre Stellari non ci sono spade laser né X-Wing. E nemmeno citazioni dei film nell'introduzione della recensione...

Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana. Senza virgola, né testo che segua. Questa è forse la frase che mi viene in mente più spesso pensando a Guerre Stellari, più che un film una svolta cultural-epocale, come tutti hanno già ampiamente avuto modo di ribadire. La frase, ovviamente, perché le immagini che mi balenano nella mente sono quelle che penso balzino davanti agli occhi anche agli altri fan della serie: spade laser, combattimenti tra astronavi che manovrano come aerei a elica, un tizio vestito di nero che si muove con la flemma di un cavaliere medievale e riempie la scena anche stando zitto, un nanetto verde che litiga con un droide e via così. Gira e rigira torno alla frase, perché quella è la prima cosa che mi è saltata in mente uscendo dal cinema dopo aver visto Guerre Stellari la prima volta milioni di anni fa, a parte ovviamente la domanda "ma perché Luke non ha sfidato il cattivo, e se ne va così?". Chissà invece che cosa mi rimarrà di Episode I: The Phantom Menace, o Episodio I: La Minaccia Fantasma (e non "La Minaccia del Fantasma" come avevano temuto i più insicuri esplorando il sito ufficiale della Lucas)? Il testo d'apertura è senza dubbio meno epico e incisivo, benché, insomma, nemmeno quello originale fosse esattamente degno d'essere studiato a scuola. Dicevo, chissà cosa rimarrà, ma anche questo avrò modo di scoprirlo dopo aver visto il film,

Le piste sono ambientate bene o male sempre negli stessi posti, ma si differenziano tra di loro grazie a una serie di bivi e di sotto-tracciati alternativi.

Le sezioni come queste non saranno particolarmente scenografiche in fotografia ma rendono estremamente bene in movimento. Tanto un gioco di guida non è che lo si osservi da fermi, no?

Al termine di ogni gara si può assistere a una scena come questa: uno dei concorrenti a caso viene riportato ai box, non si sa se per routine, perché è arrivato ultimo o semplicemente per coreografia.

Una foto suggestiva di un podracer che scivola su un lago di metano. Dovrei lavorare per il National Geographic Magazine.

Un momento dell'introduzione, non particolarmente spettacolare ma sicuramente evocativa, visto che riprende pari pari il film...

Un'alra foto che non ha una ragione particolare ma che mi è sembrata particolarmente bellina. Ci deve sempre essere un perché?

Visto che cosa sucede a ignorare gli indicatori della temperatura? Uno dei due motori ha preso fuoco e alla prima botta andrà in pezzi. Sempre che non decidiate di usare nuovamente il turbo – in quel caso esploderà senza dover attendere troppo.

I percorsi ambientati nella prigione sono senza dubbio i più bellini. Sicuramente sono i più impegnativi.

Watto è sempre ben fornito di pezzi di ricambio a prezzi solitamente vantaggiosi. L'unica cosa è che continua a lamentarsi senza sosta ed è veramente insopportabile. Secondo me Anakin quando cresce torna qui e lo strangola.

Ed ecco qui il podracer di Anakin in tutto il suo splendore. Il bestione sullo sfondo è in realtà una modella aliena che ha ottenuto il pass per i box.

Questo posto non è Bepspin ma di sicuro gli assomiglia. Certo che se soffrite di vertigini forse questo non è il posto adatto per correre.

La visuale "all' indietro" è una moda piuttosto recente per quanto riguarda i giochi di guida, ma in Racer è abbastanza inutile dato che il veicolo sembra sempre coprire tutto lo schermo.

collegati tra di loro da un fascio di energia e sono a loro volta collegati allo scafo da dei cavi molto resistenti. Il tutto viene tenuto a una certa distanza dal terreno da un misterioso sistema di repulsione magnetica. In pratica si tratta di una riedizione in chiave starwarsiana (non si può dire "moderna", perché la tecnologia della saga è sempre roba di terza mano e vagamente fatiscente) delle bighe. In sostanza, dando retta agli stessi programmatori della Lucas, il grande George avrebbe voluto ricreare l'atmosfera di Ben Hur, solo spostandola nel suo universo. Gli crediamo sulla parola. Codesto Podracing è quindi uno sport "estremo" come abbiamo detto, soprattutto perché è film che alcuni simpaticoni fanno di tutto per rovinarmi prima ch'io lo possa vedere (come l'amabilissimo inviato del Corriere della Sera che ha svelato il finale in un bellissimo e interessantissimo articolo che in realtà avrebbe dovuto parlare esclusivamente delle reazioni del pubblico VIP a un'anteprima. Che gli venisse qualcosa di grave. Così, in amicizia, eh).

Sicuramente, una scena chiave del film sarà quella che vedrà l'imberbe Anakin Skywalker alle prese con lo "sport estremo" più popolare nelle zone remote della galassia, cioè il Podracing. Potrei improvvisarmi inviato del Corriere della Sera e raccontarvi per filo e per segno come si svolge questa sequenza, quanto dura, quali sono i personaggi che compaiono e come va a finire, ma non lo farò per un semplice motivo: non lo so. Vi racconterò e vi spiegherò comunque quello che si può desumere dal gioco: il Podracing è in sintesi un torneo al quale si può prendere parte disponendo appunto di un "podracer", un veicolo solitamente (ma ci sono eccezioni) composto da un piccolo scafo e da due potenti motori a reazione che lo trainano. I due motori sono praticamente privi di un qualsiasi regolamento (vince chi arriva primo, e basta) ed è estremamente pericoloso, visto che i veicoli toccano velocità prossime agli 800km/h (se avessero le ali, volerebbero. Ora che ci penso, volano anche senza ali). Un'altra particolarità di questo sport è che, visti i numerosi parametri da tenere d'occhio contemporaneamente e la rapidità necessaria a compiere

Gli effetti d'illuminazione sono bellini, ma non riescono a nascondere il look molto spartano del motore grafico.

determinate manovre, è praticamente precluso alla razza umana (Anakin è infatti nel film l'unico umano in grado di cimentarsi in questa disciplina, ma noi sappiamo bene che il bimbetto in questione non è per nulla normale). Certo però che se è uno sport tanto complicato e difficile noi come faremo a giocarci? Semplice, non si può. Episodio I: Racer è un rolling demo. Lo si installa e poi si rimane a guardare. Scherzetto! Ci avevate creduto, eh? Comunque sia, in Racer potrete calarvi nei panni di Anakin o in quelli di uno degli altri concorrenti che prendono parte al torneo. Inizialmente i piloti messi a disposizione (ognuno provvisto di un podracer radicalmente differente dagli altri) sono solo sei, ma terminando i vari campionati e quindi portando a termine le gare "a inviti" che si sbloccano successivamente si ottiene l'accesso ad altri veicoli. Uno degli ultimi a saltare fuori sarà quello dell'infame Sebulba, e cioè l'alieno straordinariamente brutto che nel film dà del filo da torcere al bimbetto che tutti conosciamo. Tutti questi veicoli sono diversi tra loro nella foggia, nelle dimensioni e nel colore ma soprattutto nelle prestazioni: il podracer di Anakin è uno dei più agili e leggeri, e lo si intuisce anche dalle dimensioni, mentre quello di Sebulba (sempre per fare un esempio a caso) è enorme e molto veloce ma non altrettanto manovrabile. Vari piloti offrono quindi degli approcci differenti alle varie gare, anche se in effetti è teoricamente possibile stravolgere completamente qualsiasi veicolo: tra una gara e l'altra infatti si possono investire i propri guadagni acquistando pezzi di ricambio che migliorano le prestazioni o che semplicemente

Alcune inquadrature non sembrano studiate per accattivarsi i deboli di stomaco...

Una volta tanto, tutti i piloti del computer sono davanti a me. Lo ammetto, ho dovuto frenare.

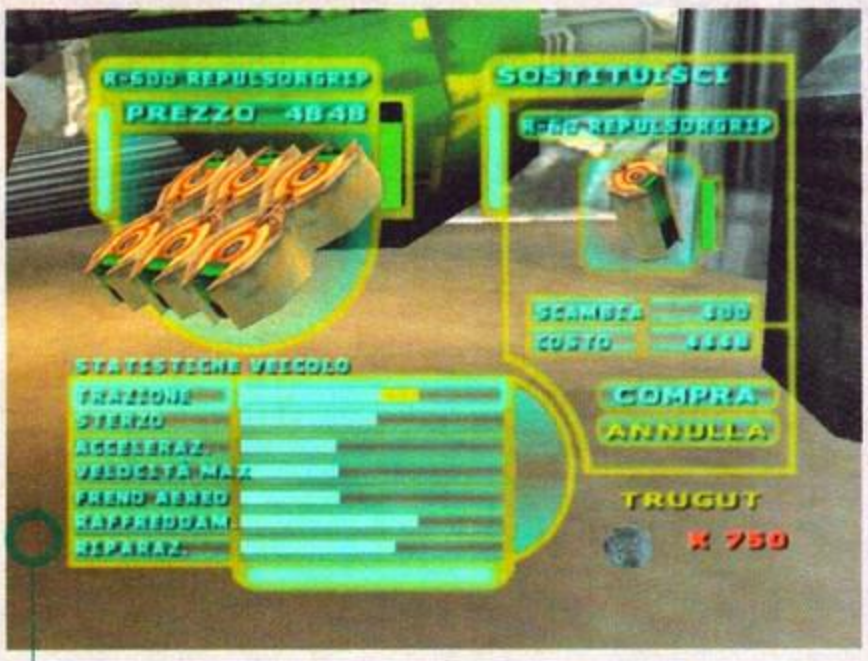
Ed ecco un raro momento della gara in cui lo schermo è letteralmente pieno di podracer. Beh, niente di più facile, è la partenza...

Ecco un bivio molto curioso: prendendo la rampa al centro (cosa che fanno tutti i veicoli computerizzati) si va da una parte, e salendo invece sulla parete inclinata si va da un'altra. A voi scoprire quale sia la strada più vantaggiosa...

Per essere un gioco tanto sofisticato, la mappa del percorso è un po' primitiva. Il tracciato è segnalato da dei puntini verdi e gli altri veicoli sono dei puntini gialli. Ergo, a volte non si capisce nulla.

soppiantano i pezzi già installati ma oramai usurati
La struttura del gioco è incredibilmente e decisamente libera: il giocatore può partecipare a una serie di tornei di difficoltà crescente saltando a piacere da una gara all'altra, decidere (prima di correre) se distribuire equamente la posta in palio tra i primi tre o girare tutto al vincitore e spendere gli incassi in pezzi di ricambio (acquistandoli in un "negozio" regolare o frugando in una discarica). Anche durante il gioco vero e proprio non bisogna preoccuparsi di tantissime cose: sostanzialmente si tratta di scansare gli avversari quando li si supera (a meno che non vogliate sbatterli contro qualche parete), evitare i vari ostacoli e cercare di non sbattere troppo con il vostro veicolo per non danneggiare eccessivamente le parti comunque non resistentissime. L'unica variabile lasciata sotto il nostro controllo è quella legata al turbo: in un qualsiasi momento è possibile "caricare" (completamente gratis) il turbo del podracer, per poi attivarlo e lanciarsi in avanti. Il turbo si disattiva solo quando il motore non gira al massimo, il che significa che si può spegnere frenando o sbattendo contro un ostacolo. Che cosa ci impedisce quindi di correre per tutto il tempo con il postbruciatore inserito? Semplice, il fattore temperatura: i motori si surriscaldano nel giro di qualche secondo, e se lasciate l'acceleratore a tavoletta rischiate anche di fargli prendere fuoco. Inoltre, il meccanismo che attiva il turbo non è esattamente previsto dal manuale d'istruzioni del vostro podracer ed è da considerarsi una pratica rischiosa, dato che accorcia notevolmente la vita dei vostri ricambi.
Fondamentalmente è tutto qua: una volta taroccato a dovere il proprio podracer è anche possibile utilizzarlo per delle partite multigiocatore in rete, ma non su internet – questa possibilità non è prevista per il momento. Pare infatti che a detta dei programmatori sia troppo difficile mantenere una sincronia decente per questo genere di cose. Mah...

MA



I pezzi di ricambio comprati alla discarica spesso e volentieri sono quelli che montavate prima e che avete scartato scegliendo qualcos'altro. Certo, pagare i propri scarti non è divertente, ma almeno pare che Watto li abbia rimessi in sesto...

Certo che il podracer di Anakin fa una ben misera figura di fianco a quelli più voluminosi e agguerriti degli altri concorrenti...

Questa foto non ha un perché particolare. Mi piaceva il paesaggio...

Un momento della premiazione. Non è commovente?

Imparare a ruotare il podracer in verticale al momento giusto è abbastanza importante, perché spesso dovrete farlo sfrecciare per passaggi angusti come questo.

PC

Ultimo Episodio I: Racer mi ha lasciato un po' perplesso. Ci sono dei momenti in cui sembra un gioco molto bello, e altri in cui sembra un gioco un po' blando. Quello che si propone di fare riesce indubbiamente a farlo, e cioè va veloce. Il problema principale è che sembra esserci davvero poco altro. L'incredibile varietà di percorsi e di veicoli nonché tutto il complesso sistema di compravendita di pezzi di ricambio che si rovinano progressivamente serve a celare una struttura di gioco invero un po' troppo semplice. A parer mio si sente la mancanza di qualche arma o bonus bizzarro, anche perché di regola il gioco di guida piace perché l'atto stesso di guidare il veicolo e il piacere centrale del gioco: se viene a mancare questo piacere e si richiederà a un modello di guida realistico e credibile un sistema tutto sommato un po' astratto, si creano dei vuoti che devono essere riempiti in qualche modo. Indipendentemente da quello che si vede nel film, qui sarebbe servito qualche bonus da raccattare alla Wipeout: certo, si può accendere il turbo e vedersela con il possibile surriscaldamento del motore (molto bello quando ne salta uno dopo aver esagerato con l'acceleratore o le botte), ma francamente non mi sembra la stessa cosa. Anche il discorso della lotta con gli avversari sarebbe da rivedere: tutto quello che potete fare loro è tentare di sbatterli contro qualche ostacolo. Francamente sono abituato a gesti più ninja per poter essere soddisfatto da questo. Sempre gli stessi avversari poi sembrano rimanere indietro troppo spesso, benché il problema si verifichi di meno evitando di usare il podracer di Anakin (se è così forte potevano evitare di renderlo disponibile da subito... Mah). Che cosa vi devo dire? Ci sono altre cose che non mi hanno convinto appieno di questo Racer. La grafica avrebbe potuto essere un po' più ricca di esplosioni, lucette vari ed effettini grafici assortiti, anche se in effetti in questo modo l'engine risulta più snello e veloce.
Complessivamente, Racer è tutto sommato un gioco godibile e spettacolare che però non riesce a essere tanto divertente quanto avrebbe potuto essere. Non è male, intendiamoci, e ci si passano volentieri delle ore a giocarci, ma ho dei seri dubbi per quanto riguarda la longevità complessiva. Non voglio dirvi male, eh.

HARDWARE

Abbiamo provato il gioco esclusivamente su un PC di proporzioni bibliche e sorpresa sorpresa, non ha scattato né ha presentato rallentamenti. Chi l'avrebbe mai detto, eh? Stando alle richieste minime, per potersi gustare le avventure di quello scavezzacollo di Anakin avrete bisogno almeno di un Pentium a 166 (ha!), 32MB di RAM e una scheda grafica PCI con 2MB. Sta a voi scoprire se quelli della Lucasarts sono sinceri, mentono o semplicemente le sparano grosse

ENTRATE IN UN MONDO PARALLELO: MYST

UN MITO DEI GIOCHI IN CD-ROM

A sole 19.900 lire

Siete stati catapultati all'improvviso su un'isola strana, dove spazio e tempo non sono più quelli di sempre, dove ogni angolo cela un mistero. Non vi resta che esplorarla, cercando di risolvere gli enigmi che incontrerete via via. Scoprirete così il segreto di Myst, il leggendario videogame. Una sfida che si svolgerà in un mondo sorprendente, sospeso tra fantastico e magia, dove le cose immaginate diventano vere e l'impossibile diviene realtà. Myst: un vero e proprio "cult" che ha rapito più di 3 milioni di giocatori in tutto il mondo.

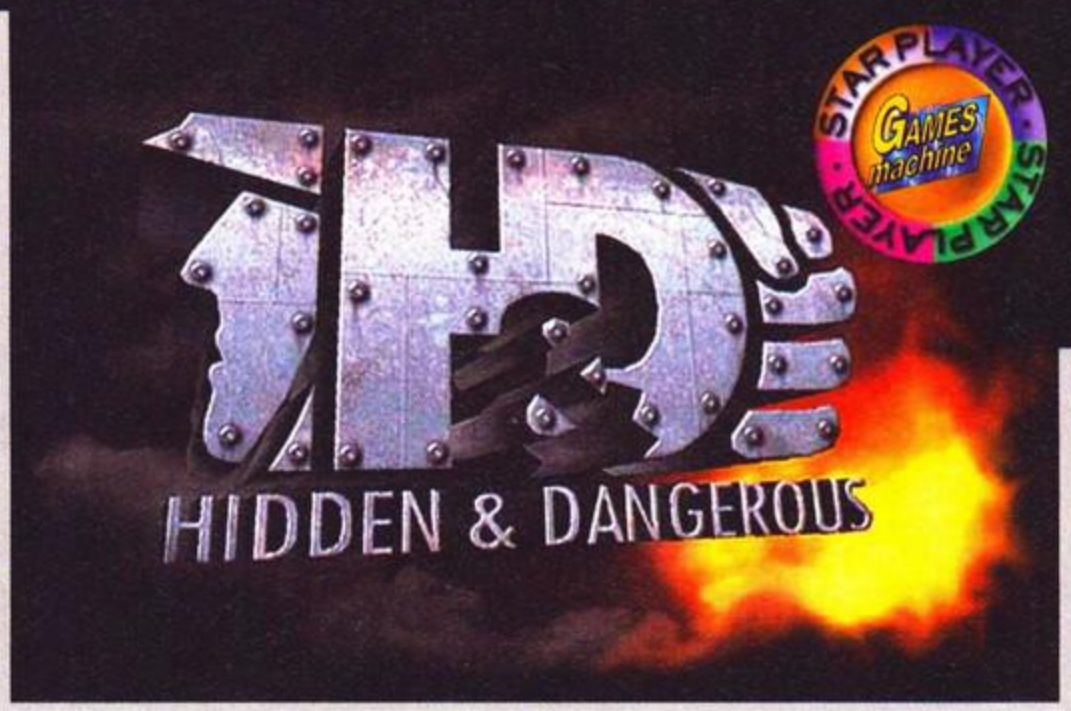
RADIO DEEJAY

EDIZIONI la Repubblica

Broderbund

LEADER

È IN EDICOLA IL NUOVO NUMERO DI "GAMES - I GRANDI GIOCHI IN CD-ROM"



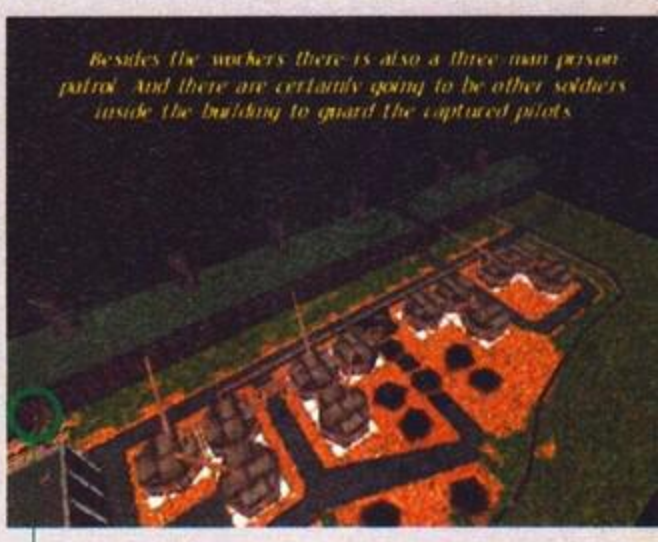
LETTERA DAL FRONTE

10 Maggio 1943

Cara madre, come vedi ho mantenuto la promessa che ti feci prima di partire e ti ho scritto. Qui va tutto bene...

Quasi. Da quando sono arrivato in questo campo non faccio altro che addestrarmi duramente nella speranza che i miei sforzi vengano, un giorno, riconosciuti. Non ti preoccupare per la mia timidezza, qui ho già tanti amici. Siamo arrivati in quaranta; dicono che siamo i migliori ma deve esserci stato uno sbaglio. Come posso essere il migliore se mi sono arruolato solo da pochi giorni? Rimane un mistero. Ho talmente tante cose da raccontarti che non so nemmeno da che parte cominciare. Milioni di pensieri, suoni, colori ed emozioni affollano la mia mente mentre cerco disperatamente di non farmi sopraffare dalla voglia che ho di piangere. Questa lontananza mi sta distruggendo ma io sono un soldato. Presto entrerò a far parte di un Commando operativo e lascerò tende, picchetti e piantoni alle nuove reclute. Penso di essere arrivato alla fine della mia adolescenza, nonostante abbia solo ventuno anni, e la colpa di tutto questo è di quegli sporchi tedeschi. Maledizione a loro e alla loro razza "ariana". Ci costringono a combattere per difendere ciò in cui crediamo, mentre loro spazzano via i nostri ricordi a colpi di cannone. Non abbiamo molto tempo per prepararci, il nemico va colpito adesso...

Le paludi non sono certo un bel posto in cui combattere ma garantiscono sempre un riparo sicuro (seee, illusi!).



Questa è una delle sezioni del briefing della seconda missione. Preparatevi a evitare le guardie teutoniche per liberare i prigionieri.

Ma che bel camioncino! Aspetta che ci salgo e mi faccio un giro. Ehi tu, ridammi le chiavi.

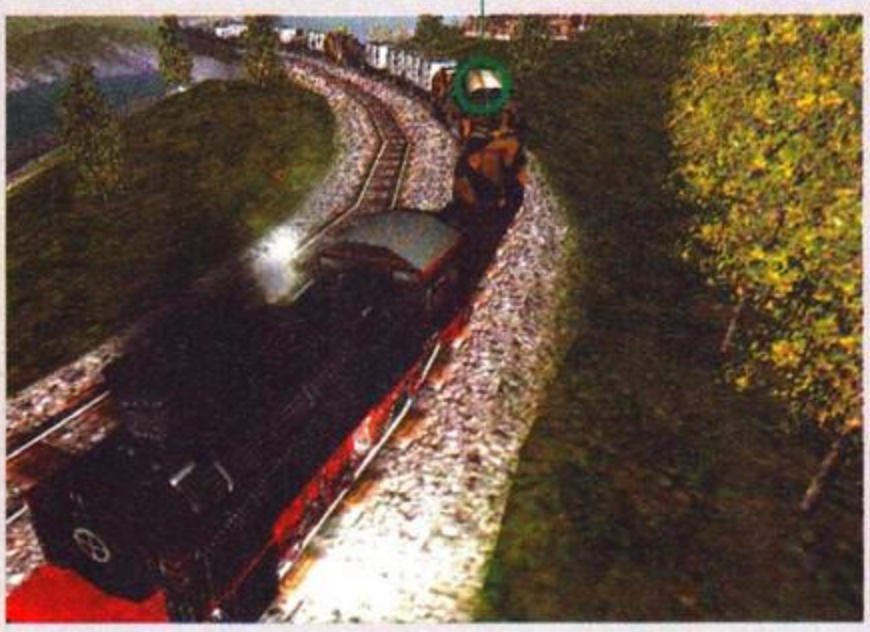
18 Maggio 1943

Oggi era giorno di festa e così ho potuto tirare un attimo il fiato. Scusa se non mi sono fatto sentire negli ultimi cinque giorni ma siamo in guerra... sono in guerra. Nell'ultima missione abbiamo perso un uomo e così siamo rimasti in sette. Per motivi strategici, questo almeno è quello che sostiene il capitano, ci muoviamo solo in quattro per volta mentre il resto del gruppo pianifica la successiva missione. Ma chi mi assicura che sarò ancora vivo per la prossima missione? L'atmosfera è tesissima ma gli altri ragazzi mi danno una mano a sopportare un peso che cresce ogni giorno di più. Non so se ho fatto la cosa giusta imbarcandomi per questa guerra, ma sento che posso dare una e altri sette ragazzi – ti ricordi del gruppo dei "migliori", no?- dai famosi quaranta e ci ha affidato questa pericolosa missione. Abbiamo sbaragliato la pattuglia che sorvegliava il ponte sull'Adda, un fiume italiano, per avere via libera e raggiungere così i nostri alleati. Oggi ho ucciso un uomo: era lì, fermo, immobile nella croce del mio Lee Enfield MK4 e io non ho esitato. Una semplice pressione del grilletto ha messo fine alla sua esistenza. Dopo sono stato male, ma io sono un soldato...

Ecco la pista per le biglie dei figli dei soldati nazisti... ehm, in verità è la pianta di un Bunker...

13 Maggio 1943

Siamo finalmente entrati nel vivo dell'azione e sono sicuro che quanto abbiamo fatto oggi non lo dimenticherò mai. Abbiamo preso contatti con la resistenza italiana che ci aiuterà a recuperare due piloti catturati da quei porci. Oggi ho visto la morte in faccia e se non fosse stato per Robin, il ragazzo con cui divido il mio modesto alloggio, non sarei qui a scriverti queste poche e sparute righe. Ieri mattina il comandante ha preso me



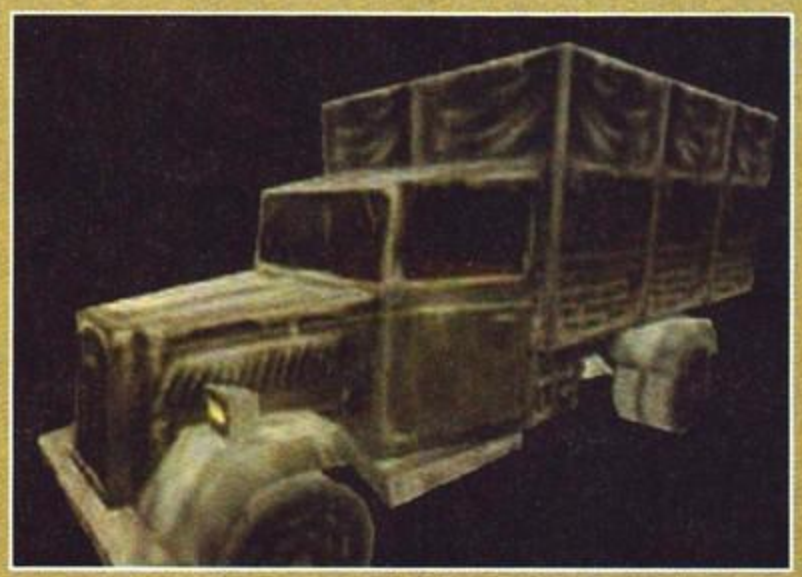
Penso che i Soul Asylum non avessero in mente questo treno quando scrissero Runaway Train. Non trovate?

PIÙ VELOCI DELLE SEMPLICI GAMBE: CORRI "GHIRO" CORRI

In diverse missioni vi verrà data la possibilità di guidare alcuni mezzi che, naturalmente, saranno più veloci e sicuri delle vostre robuste e muscolose gambe. Questi sono i quattro che più hanno catalizzato la mia attenzione, vuoi per potenza, vuoi per versatilità. Eccovene una veloce descrizione.

SdKfz 251 "Hakl"
Corazzato a ruote utilizzato dall'esercito tedesco.
Equipaggiamento: Mitragliatrice MG32

Calibro: 7.92 mm
Caricatore: fascia
Velocità su strada: 45 km/h
Velocità fuoristrada: 15 km/h



Opel "Blitz"
Camion standard dell'esercito tedesco.
Equipaggiamento: N/A

Calibro: N/A
Caricatore: N/A
Velocità su strada: 60 km/h
Velocità fuoristrada: 35 km/h

Volkswagen "Kubelwagen"
Jeep da ricognizione in dotazione alle SS.
Equipaggiamento: N/A

Calibro: N/A
Caricatore: N/A
Velocità su strada: 55 km/h
Velocità fuoristrada: 35 km/h

Panzerkampfwagen VI "Tiger"
Carro armato tedesco entrato in uso durante il secondo conflitto mondiale. Solitamente riservato alle unita SS.

Equipaggiamento: KwK 36 cannon
Calibro: 88mm
Caricatore: 100 cartucce
Velocità su strada: 37 km/h
Velocità fuoristrada: 15 km/h

Abbiamo appena espugnato una torretta nemica e ci apprestiamo a eliminare la vedetta posta esattamente di fronte a noi. Caricare, puntare, fuoco!

mano. Qui siamo davvero tutti uguali, se solo lo capissero anche i tedeschi....

29 Maggio 1943
Hood, il nostro caposquadriglia, è morto e mi hanno affidato il compito di sostituirlo. Hai visto che sto facendo carriera? Chissà se vivrò abbastanza per raccontarti di persona tutto quello che mi sta succedendo. Ho cominciato a fumare visto che le sigarette sono l'unico "svago" che abbiamo. Questa stupida e inutile guerra deve finire e noi la chiuderemo, parola di John Wilburst.

JOHN WILBURST (20/12/1922 – 30/05/1943). RITORNO ALLA REALTA' O INIZIO DELLA FINZIONE?

Penso che quanto avete appena letto sia specchio abbastanza fedele delle sensazioni provate, durante le varie sessioni di gioco, dal sottoscritto. Non ho parole per descrivere questo gioiellino che i programmatori della Illusion softwork hanno saputo regalarci (in realtà le avrei, ma penso che siano difficilmente pubblicabili sulle pagine di questa rivista). Non so quanti di voi –presumo comunque tanti- abbiano giocato a Commandos BTEL, sappiate solamente che questo Hidden & Dangerous sembra strettamente

Eccovi in tutto il suo splendore, la visuale in prima persona. Notevoli anche gli effetti di luce presenti nel cunicolo.

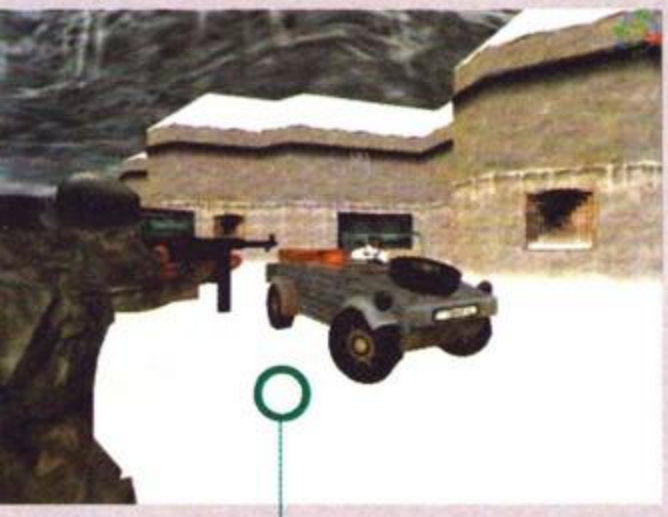
E' notte fonda e sulla sinistra c'è un Hotel. Ragazzi, cosa ne direste di un bel pisolino?

imparentato con il titolo Eidos. Immagino già le facce perplesse che devo avere scatenato con questa affermazione, ma abbiate fiducia (lo so che è la mia prima recensione per TGM, ma concedetemi almeno il beneficio del dubbio. E che diamine...) e continuate nella lettura.
Quaranta uomini, ognuno con le proprie peculiari caratteristiche, verranno messi a disposizione di ogni aspirante comandante. Quaranta teste tra le

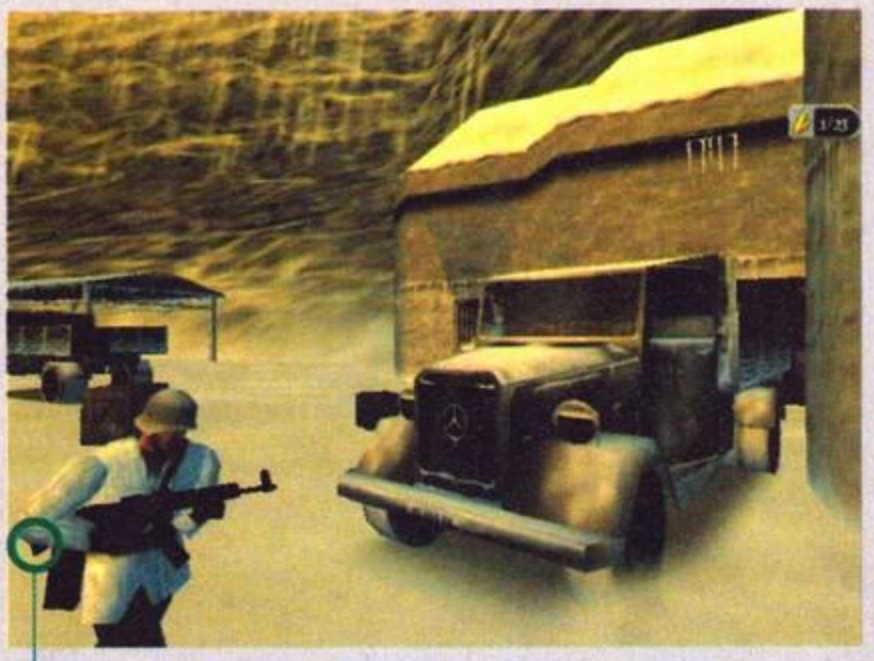
quali scegliere un manipolo di otto eroi che cercheranno di far impazzire l'allora fortissimo esercito nazista. Quattro di questi otto da condurre alla fine di ogni missione, verso l'alba di un nuovo giorno che li vedrà nuovamente impegnati a difendere, oltre che la loro vita, la libertà di un intero mondo.
Parlavo poc'anzi di somiglianze con quel capolavoro di Commandos e, in effetti, ci sono e sembrano parecchie. In primis l'ambientazione che riporta sui nostri monitor gli scempi del secondo conflitto mondiale. Anche in questo caso le uniformi indossate saranno quelle dei cosiddetti Alleati, il cui unico scopo sarà quello di infastidire, in alcuni casi indebolire, le fortissime risorse tedesche con atti propri dei gruppi chiamati Commando. Niente conflitti tra intere truppe da migliaia di unità o robe simili quindi, ma solo abili e mirate azioni di disturbo per preparare i grandi attacchi (proprio quello che succedeva nell'altro titolo quindi). Hidden & Dangerous soffre però di molte meno limitazioni rispetto al pluriosannato Commandos, cominciando proprio dal fatto che gli uomini a vostra disposizione saranno, questa volta, polifunzionali. Ciò significa che l'MK4, Sniper Rifle per gli amici, non potrà essere utilizzato dai soli cecchini, anche perché in H&D i ruoli non sono fissati. In pratica tutti sono e sanno fare tutto ma sarete voi a decidere la loro specializzazione. Basta infatti una semplice occhiata alla schermata che mostra le statistiche, sei per la precisione (si va dal parametro forza a quello che regola le probabilità che avete di sforacchiare un avversario, passando per l'abilità nel nascondervi e cose di questo genere), di ogni personaggio per decidere a chi assegnare questa o quell'arma. La parte strategica ricopre un ruolo fondamentale e vi accorgerete da soli di quanto sia importante ogni singolo uomo. Potrete anche mettere in pratica tutto ciò che avete imparato nei vari Quake, Sin, Half Life e compagnia bella visto che, non dimentichiamolo, Hidden & Dangerous è a suo modo anche uno sparatutto in soggettiva. Zappando tra le varie visuali (neologismo appena coniato che significa gironzolare tra le visuali... nuovi significati saranno comunque aggiunti al più presto, non temete) vi imbatterete in quella in prima persona che, una volta impugnata l'arma, non differisce in maniera alcuna dai succitati shoot 'em up. L'unica piccola grande differenza è che in questo gioco non si salta, quindi potete dimenticarvi le tecniche da incallito giocatore di rete e accontentarvi di qualche sana raffica diretta sul simpatico ghigno dei soldati tedeschi (gran soddisfazione, davvero impagabile). Se è vero che in H&D è presente una buona componente arcade, non si può non constatare quanto sia importante pianificare, anche se non con la maniacale attenzione riservata agli strategici puri, il lato tattico di ogni singola missione delle ventitré, tutte ben calibrate come difficoltà, che compongono il gioco. Grazie alle precise imbeccate di un briefing chiaro come poche volte mi era capitato di vedere, e a una particolareggiatissima mappa in tre dimensioni, dovrete istruire prima, guidare personalmente poi, i vostri uomini sino agli obbiettivi, siano essi primari o secondari, del livello. La gestione strategica della squadra è davvero encomiabile visto che potrete impartire ordini ai vari soldati (senza quindi doverli spostare a uno a uno) sia tramite comandi vocali, come faceva il caro Abe di Oddworld, sia tramite la mappa tridimensionale citata poc'anzi. Sempre rimanendo in tema di ordini, sappiate che ne potrete impartire di diversi tipi, dal semplice "hey, follow me", che mobiliterà tutte le unità in grado di sentirvi, al più complesso ordine di fuoco, purtroppo non sempre efficace e ben recepito. Azione, strategia, sensazioni strane... ma a che genere appartiene questo Hidden & Dangerous? Bella domanda. Parlando con Mao, mia musa ispiratrice in fatto di video giochi (e questa non è certamente cosa buona e giusta), l'ho definito come un "Commandos –Behind the Enemy Lines- poligonale con tanta, tantissima azione in più... in pratica un titolo tanto bello quanto divertente!!!" e mi pare che la definizione calzi a pennello.
Sino a ora ho però parlato solo degli aspetti più eterei della fatica targata Illusion Softworks e mi sembra giusto scendere un po' più nell'empirico (come mi piaceva filosofia... ah, i tempi del liceo, l' "OMNI" di S.Donato, sono sempre i più belli) per sciorinare il paio di termini tecnici che conosco.
Cominciamo subito col dire che il motore grafico che muove il tutto, pur comportandosi in maniera onesta e adempiendo bene ai suoi doveri, non fa certo gridare al

Questo brutto ceffo vi fornirà informazioni utili per la risoluzione della prima campagna. Non uccidetelo o la missione terminerà mestamente.

Eccoci nel bel mezzo del quartier generale nazista. Cosa fare? Ma è ovvio, darsela a gambe (premio Didascalia Codarda 1999).



Oh, la neve. Ma cosa sta cantando il tizio seduto al volante? La macchina del capo ha un buco nella gomma... e io ne faccio uno anche a te... in testa però!



Altra ambientazione, altra foto. Qui stiamo affrontando la campagna ambientata nel deserto (ma va?) che ci vedrà protagonisti di eroiche imprese.

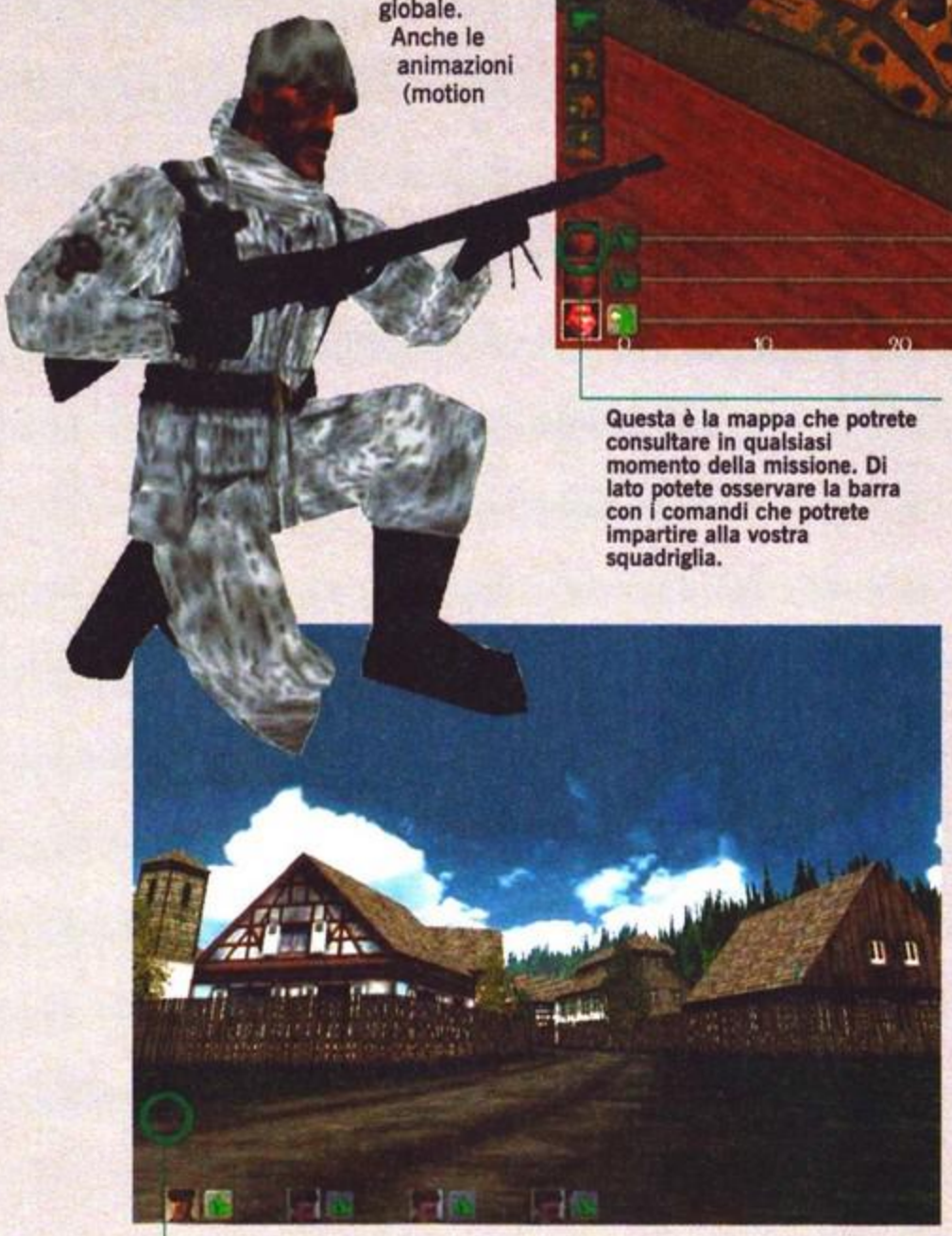
E adesso ditemi, chi è che mi aveva sparato?

L'aereo sta atterrando. Cosa porterà nel suo pancione metallico?

miracolo, vuoi per delle palesi imprecisioni prospettiche, vuoi per il clipping che ogni tanto fa capolino tra i poligoni e le texture che compongono il mondo di H&D (bene ho quasi finito il mio vocabolario informatico...). A onor del vero va detto che la versione utilizzata per la recensione era una beta 3 e, come tale, deve essere ancora meta di diversi tester prima che si possa considerare finita al cento per cento (dovrebbe comunque mancare veramente poco, non disperate). Le skin utilizzate per ricoprire l'ammasso di parallelepipedi che danno vita ai soldati risultano davvero efficaci e ben studiate, aumentando ulteriormente il livello di realismo e, conseguentemente, il coinvolgimento globale. Anche le animazioni (motion capture ruleZ) sono realizzate in maniera convincente ed è bellissimo, nonostante possa sembrare sadico, osservare un cecchino nemico che teneva sotto tiro l'intera squadriglia, rotolarsi per terra in seguito a un colpo subito. Le stesse mosse di copertura sono un vero spettacolo per gli occhi e capiterà sovente che vi soffermiate a osservare gli spostamenti dei vostri compagni per il solo gusto di guardarli. Il tappeto sonoro è decisamente accattivante e propone motivi di indubbia classe che sottolineano particolari momenti dell'azione (simile, anche se molto alla lontana, al non più giovanissimo iMuse della Lucas). Per gli effetti sonori vale la pena spendere qualche parola in più visto che per ogni arma – e vi assicuro che, tra arsenale Alleato e teutonico, sono tante – esiste un differente rumore. Imparerete con il tempo e la pratica (che come dice mio nonno vale più della grammatica... provate ad andare a comprare un chilo di pere con la grammatica, poi mi saprete dire) a riconoscere il tipo di nemico e l'arma da lui impugnata, riuscendo quindi a stabilire quale sia la migliore tattica per eliminarlo/abbatterlo/salutarlo. Potete stare certi di una cosa: nel titolo Illusion softwork la vostra produzione di adrenalina raggiungerà soglie sino a ora solamente immaginate e molte volte vi troverete a sussultare, magari tentando di vedere, spostando la vostra testolina oltre il monitor, quale nemico si celi dietro al muro che vi separa dal vostro ultimo obbiettivo (c'è poco da ridere, io mi ci sono trovato diverse volte in questa situazione).

Davide "ToSo" Tosini

Questa è la mappa che potrete consultare in qualsiasi momento della missione. Di lato potete osservare la barra con i comandi che potrete impartire alla vostra squadriglia.



Bella la foto, eh? Questo è una suggestiva veduta di Ponte Lambro. Casa Della Calce per la precisione.

PC

Stupendo. Questo è l'unico aggettivo che mi viene in mente quando penso a Hidden & Dangerous. Certo anche lui ha le sue brave magagne, in primis un motore grafico non eccezionale, ma come sensazioni suscitate è forse il gioco più coinvolgente che mi sia capitato di provare negli ultimi tempi. Davvero ben fatta la sezione strategica che consente una totale padronanza della propria formazione, garantendo nel contempo un'ottima panoramica dei luoghi coinvolti dall'azione. Convincente anche l'IA dei nemici che sono, nelle missioni più avanzate (e anche nelle prime non scherzano affatto), delle vere e proprie macchine da guerra. Ottima anche la curva difficolta che va verso un crescendo sensato senza proporre picchi insuperabili.
Bella anche la grafica con Skin dettagliate (anche se non siamo ai livelli di Team Fortress II della Valve) e paesaggi convincenti sotto ogni punto di vista.
Imperdibile anche il commento sonoro, che rende l'atmosfera pregna di tensione sottolineando i passaggi più pericolosi con motivi di una certa classe.
Le ventitre missioni, suddivise in diverse campagne, garantiscono un'elevata longevità che, sposandosi con l'altissima giocabilità del prodotto, lo rende praticamente un must per tutti gli appassionati di questo nuovo genere: gli Arcade strategici. Un bel gioco non dura poco!!!

Presentazione
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Longevità

TOTALE • TOTALE • TOTALE • TOTALE •
94

HARDWARE

Per far girare questo gioiello avrete bisogno di un Pentium II di fascia media (diciamo un 266), almeno sessantaquattro mega di ram e una scheda accelerata che supporti il direct 3D. per il sonoro sono supportate tutte le schede ma il meglio si ottiene installando una Live! All'interno del proprio picchio Un cd-rom 4x e un topo completano requisiti hardware comunque non esosi.

Hai **tutta** la potenza.

L'avversario è lì, da qualche parte

Non perdere il controllo.

è questione di pochi, **decisivi attimi.**

Devi avere i **nervi saldi** e, soprattutto,

tutte le armi a **portata di mano**

Non puoi perdere il controllo.

Non puoi perdere.

GamePad™ Pro

USB

GamePad™ Pro

• Pad con controllo multidirezionale e con levetta del joystick rimovibile • 100% digitale • 10 bottoni
• Facile collegamento Plug and Play con calibrazione automatica • Compatibile con Windows'98 • Software incluso per Mac O/S8

Xterminator™

Il Game Controller digitale e analogico programmabile.

Stinger™

L'unico Game Pad per computer portatili con porta seriale.

PC Gamepad™

Il classico Game Pad.

Blackhawk™ Digital

13 controlli 100% digitali.

GRAVIS

La vittoria nelle tue mani.

Gravis è un marchio leader per quanto riguarda game pad e joystick per PC e Macintosh. Gravis offre una gamma di game controller per ogni livello di difficoltà, da attrezzature di base per giocare in famiglia a potenti controller programmabili. Tutti i modelli sono facili da installare e realizzati per durare nel tempo. Per questo motivo tutti i prodotti Gravis godono di una garanzia totale di 3 anni. Gravis è distribuito da NewMedia.

DISTRIBUITO DA:

NEW MEDIA

Via Campo dei Fiori, 4 - 47100 Forlì
Tel. 0543.720350 Fax. 0543.720367
E-mail: newmedia@mbox.queen.it

Questa volta è il Cielo che vi manda.

Che la razza umana sia una stirpe disgraziata e che il mondo sia un brutto posto per vivere, già lo sappiamo. Dalle Sacre Scritture ai telegiornali il concetto è ripetuto senza sosta, bombardandoci di responsabilità dirette e indirette in base alle quali, alla fine dei conti, saremmo per la maggior parte brutti e cattivi. C'è persino chi tinteggia un avvenire tendente al peggio, un futuro in cui le devianze supereranno definitivamente la virtù, e il mondo se ne andrà a rotoli; i videogiochi, in questo concetto, ci sguazzano, proponendo sempre e irrimediabilmente un futuro tremendo in cui i più mentecatti fra i nostri posteri avranno definitivamente scelto di distruggere la Terra, magari anche qualche altro pianeta, devastare gli innocenti, massacrare i deboli, sputare in faccia alla moralità e vincere barando al SuperEnalotto. Segue questo ricco filone anche la trama di Requeim, in base alla quale la nostra specie, verso la metà del ventunesimo secolo, sarebbe persino pronta a diffondere la sua malvagità e il suo alito cattivo verso le stelle, fin quasi alle porte del Regno dei Cieli; da lassù però qualcuno ci guarda e paradossalmente ci copia l'idea: come grotteschi imitatori di Lucifero, un gruppo di angeli, soprannominati "i Caduti", approdano sulla Terra e assumono sembianze umane, per instillarsi nella corrotta stirpe e distruggerla dall'interno. La parte buona delle divinità istituisce quindi una specie di Task Force, "i Prescelti", da mandare sul pianeta a fare piazza pulita di tutto il marcio che c'è sopra. Voi siete il più figo di tutta questa banda, un tale Malachi (che si pronuncia 'malakai', per qualche motivo), un angelo vendicatore dotato di poteri incredibili e imbottito di armi all'estremo grido. E questa è la storia.

Nel corso del primo livello rimarrete scioccati da questi e altri poveretti, intrappolati tra la vita e la morte e pronti a inondarvi con i loro patetici lamenti.

Il povero mentecatto sulla destra ci ha implorato di liberarlo dalla bestia, adducendo il fatto che "aveva sofferto abbastanza"; la parte audio, specie nel primo livello, è fondamentale e d'incredibile atmosfera.

Lilith, il Capo-Angelo dei cattivi, mentre è sotto il doppio effetto di un Apocalisse e di un Esorcista. Le sue grida testimoniano lo scarso gradimento.

La polizia sta usando le maniere forti con questo tizio e non gli va che io stia a guardare. Dopo un paio di intimazioni spareranno, che io stia imbracciando qualche arma oppure no.

La prima partita a Requeim, se mi concedete il gioco di parole, è un'esperienza mistica. Il gioco sfrutta con astuzia la tematica di fondo e si presenta ricco di suggestioni visive "celesti", sporcate da tinte a metà fra il diabolico e il post-industriale. Una volta scelto il livello di difficoltà generale (tra Paradiso, Purgatorio e Inferno), verrete calati dalle divine altitudini in una sorta di area d'accesso al mondo terreno: questo rappresenta il vostro primo impatto con il gioco, ed è insieme l'ambientazione più originale e più suggestiva di tutte. Intelligentemente, questo scenario non rappresenta una grande minaccia alla vostra incolumità, essendo scarsi e poco corazzati i nemici che ci troverete; tuttavia non si può restare tranquilli di fronte alle visioni angoscianti e infernali che vi vengono proposte, con urla e lamenti strazianti che provengono da ogni direzioni e orribili corpi mutilati in preda al

Ecco al pub di Johnas, con la nostra Judith a corto di sangue. La nostra missione è recuperare subito il necessario per una bella trasfusione.

Questa dolce signorina testimonia il fatto che le cose sono tornate alla normalità: possiamo bere una birra al pub senza ulteriori fastidi...

Voi ne vedete solo una, ma sono ben tre le bestie di questo tipo che vi attaccheranno contemporanea mente. Data la loro rapidità, è opportuno tenerle lontane con l'Esorcista e poi dare fondo all'arsenale angelico.

Nella cittadella è pieno di ignari passanti, che reagiranno alla vostra violenza alla maniera dei bambini: invece di scappare si coprono, neanche voleste prenderli a sberle. Uccidere gli innocenti non è cosa gradita ai Cieli, comunque.

Questa ignara guardia osserva i resti dei suoi compari e presto farà la loro stessa fine: un ottimo utilizzo pratico del fucile con teleobiettivo.

panico e alla disperazione della non-morte. L'intero schermo, poi, "pulsa" come a suggerire il vostro ingresso in un'area ultraterrena, che sembra organica e vivente essa stessa. Tutto ciò mette subito in luce la brillantezza del design e tutte le qualità dell'engine grafico di Requiem, appositamente sviluppato dai Cyclone Studios per questo gioco. Sebbene il suo sviluppo abbia avuto inizio circa due anni e mezzo fa, questo motore può vedersela ad armi pari con la migliore concorrenza odierna. Utilizza, infatti, una serie di tecnologie estremamente sofisticate, come poligoni cubici e quadrataci per ottenere animazioni il più omogenee possibile e per essere in grado di interpolare tra due punti qualsiasi (cioè non necessariamente frame chiave) di due animazioni qualsiasi; queste, grazie alla loro natura compatta (da 5K a 15K ognuna) possono essere immagazzinate in numeri altissimi, cosa che ha risparmiato lavoro ai grafici eliminando la necessità di inserire molte animazioni intermedie. Inoltre, Requiem utilizza per la priva volta il meccanismo proprietario EAT della 3DO, che consente di far coesistere animazioni a "corpo rigido" e a "corpo morbido": in pratica sono possibili passaggi da una sequenza all'altra senza i soliti, fastidiosi stacchi, e i personaggi sono in grado di muovere realisticamente persino le mani e le dita. Tutto questo si traduce in un gioco dalla grafica veloce, dettagliata ed estremamente bella da vedere, specie usando una Voodoo2, e sembra davvero incredibile, in questo caso, che la profondità di colore delle texture sia a soli 8-bit. In più, il gioco è stato fortemente ottimizzato per girare su piattaforme Win32 con schede accelerate evolute (supporta in maniera nativa le Voodoo1 e 2), utilizza la RAM in maniera appropriata per ottenere un buon frame-rate anche senza disporre di 64MB o più, e gestisce i caricamenti dei livelli in maniera estremamente rapida. Insomma, tecnicamente ci siamo.

La struttura di Requiem è piuttosto classica, ma allo stesso tempo eccentrica: avete le armi più tradizionali e abusate dell'arsenale degli shooter 3D (vedi box), ma allo stesso tempo disponete di una vasta gamma di attacchi "angelici" mai visti prima; scorrazzate per livelli piuttosto lineari, con basilari obiettivi da raggiungere, ma potete interagire con i personaggi conversando e collaborando con loro; dovete fare fuori tutto quello che si muove, ma anche stare attenti agli innocenti (ogni volta che ne eliminate uno il Cielo trema di collera), e imparare a tenere le armi abbassate quando vi può convenire. Insomma, il gioco mischia gli elementi classici di questo genere di giochi con una serie di piccole novità che ben traducono i concetti di fondo della trama in immagini sullo schermo. L'ambientazione generale, superato il primo, allucinante livello, diventa più tradizionale, a tratti persino canonica, ma sensibilmente varia e intrigante. Sebbene non siano quasi mai presenti sezioni all'aperto, tutti gli scenari sono ricchi di dettagli e intelligentemente strutturati, sebbene non si senta praticamente mai la necessità di una mappa. L'obiettivo degli sviluppatori del gioco era senz'altro quello di trasmettere ai giocatori un grande senso di coinvolgimento: risulta chiaro dalla presenza dei dialoghi,

I nemici meccanici sono anch'essi ricchi di ispirazioni esterne, come il cyborg alla ED-209 sulla destra.

Questi piccoli mostri alla Half-Life possono andare in mille pezzi con un solo, buon colpo assestato di fucile a pompa.

Questa stanza rappresenta il portale verso il Creato: le figure angeliche e le fitte trame sulle pareti (serpenti e volti intrisi di disperazione) raccolgono la traccia generale del gioco con grande suggestione.

MEZZI DI PROFANA DISTRUZIONE

Sebbene impersoniate un angelo, in Requiem potete anche sparare con delle banali pistole, pur avendo a disposizione una vasta foggia di poter "divini" che fanno impallidire qualsiasi proiettile. Tuttavia, per la maggior parte del tempo, imbraccerete una delle sette armi qui riportate, numericamente scarse se paragonate alla quota media di questo tipo di giochi, ma fortunatamente affiancate dai suddetti poteri: quelli specificamente offensivi sono otto, sicché al meglio delle vostre forze disporrete di quindici diversi meccanismi di annientamento del prossimo. Ciascuno di essi, oltre ad avere i suoi punti di forza, può essere inefficace contro determinate categorie di nemici, quindi non si tratta semplicemente di scegliere con cosa sparare.

ASSAULT GUN
La classica "chain gun": arma devastante e al tempo stesso foriera di grandi soddisfazioni; eccede nel consumo di munizioni, specie perché si tende a crivellare di colpi, spesso oltremisura, i malcapitati contro cui la utilizzerete.

GRENADE LAUNCHER
Poteva mancare? Se volete colpire a distanza, o se avete bisogno di aprirvi la strada in tuta sicurezza, oppure ancora se volete eliminare nemici che si nascondo ai piani alti o nei sotterranei, non c'è niente di meglio.

RAILGUN
La trovate a pezzi per tutto il corso del gioco, finché non riuscite e farla funzionare (un po' come il Chronoscepter in Turok); una volta messa insieme è devastante; è necessaria per eliminare il mostro finale.

PISTOL
L'arma più convenzionale: non entusiasma ma è precisa, specie se avete voglia di colpire le vostre vittime in determinate aree del corpo. Vogliate notare l'icona angelica raffigurata sul dorso.

SHOTGUN
Non ha certo l'aria di una doppietta, eppure funziona allo stesso modo, con un pizzico di efficacia in più. Utilizzata a distanza ravvicinata è davvero devastante e spesso mutila in più punti i corpi nemici.

Anche in Requiem potete accanirvi sui resti dei nemici facendoli a brandelli.

dalla predominanza della trama e dai rapporti che, nel corso del gioco, il giocatore instaura con determinati personaggi. Non intendo rovinare le sospese a chi giocherà, ma spesso riceverete compiti ottimamente camuffati in stile adventure, che alla fine non scombussoleranno più di tanto la linearità del gioco, ma sapranno tenervi ben incollati allo schermo. In più il gioco offre la possibilità di adottare il comportamento che preferite: con le armi sempre spianate (così che tutti vi daranno fastidio) oppure più tranquilli, baldanzosi con la Polizia oppure al servizio della legge, gentili verso gli innocenti oppure crudeli massacratori; potete spesso sparare anche a elementi di contorno come vetrate, pesci o piccioni, per un'ulteriore dose di divertimento. Ma sparare cosa?

SNIPER RIFLE
Per i casi in cui preferite agire di precisione; oltre a garantirvi una gittata assolutamente eccezionale, quest'arma con mirino a distanza è davvero potente e con un solo colpo è capace di eliminare un soldato con media armatura.

ROCKET LAUNCHER
Anche quest'arma è un po' "fuori schema" rispetto al suo nome, nel senso che lancia sì dei razzi, ma in realtà provoca immediatamente una gigantesca esplosione nel punto d'impatto e non si percepisce quindi neppure la sagoma del razzo lanciato. Efficace, però.

Spesso le armi convenzionali risultano inefficaci e bisogna fare ricorso ai poteri angelici di Malachi. Durante lo sviluppo del gioco, il vostro alter-ego si "ricorda" di essere una divinità e acquista facoltà ultraterrene per aumentare le sue abilità offensive e difensive. I poteri speciali, infatti, sono suddivisi in gruppi che ne segnalano le funzionalità. Potrete dunque eliminare i nemici con uno stormo di locuste, con un lampo di luce divina, facendogli ribollire il sangue oppure trasformandoli in una statua di sale; oppure potrete difendervi deviando i proiettili altrui, abbagliando il prossimo con un lampo celeste, oppure creando lo scompiglio con un terremoto; infine, potrete dilettarvi in pratiche interdette ai terrestri come il volo (in realtà un semplice salto potenziato) o l'arresto del tempo (per pietrificare i nemici là dove sono e farne carne morta). Se poi vi sentite troppo soli, potete usare speciali poteri per resuscitare gli avversari morti e convertirli alla vostra missione, disponendo di temporanei alleati. Insomma le possibilità sono molte, e poterne disporre e cruciale ai fini del gioco; naturalmente bisogna andarci piano, visto che tutti questi gingilli consumano "Essenza" e le riserve sono ovviamente sempre scarse. Un discorso apposito merita l'intelligenza artificiale dei nemici, che si è rivelata soddisfacente e un pizzico sopra la media: oltre a reagire diversamente a seconda dell'arma che state imbracciando, gli avversari sono capaci di attaccare in gruppo, sorprendervi alle spalle e, se è il caso, fuggire. Inoltre la ricchezza delle animazioni è stupefacente, specie nelle sequenze di morte che sono parecchie e tutte incredibilmente realistiche; con una buona precisione potete anche smembrare i corpi nemici e divertirvi a scoprire quante sequenze di decesso diverse sono presenti nel gioco. Sempre che non siate voi a cadere per primi... che Dio ve la mandi buona.

Abbiamo finalmente qualcuno dalla nostra parte: finché sta in piedi, il tizio che spara sulla sinistra rappresenta un aiuto prezioso.

Jacopo Prisco

Lo scontro finale: con il potere della Pentecoste cerchiamo di spezzare le ali a questa bestia tremenda. È l'ultimo ostacolo prima delle redenzione...

PC

Ci sono giochi che ridefiniscono il genere a cui appartengono e ci sono giochi che si limitano a ispirarsi a quest'ultimi. Sebbene Requiem non possa competere con Half-Life, riesce a prendere spunti senza ritegno dall'intera categoria degli shooter in prima persona, rimescolandoli in una ricetta assolutamente vincente. Ci sono i poteri magici (alla Hexen II), le armi speciali a carica limitata (alla Jedi Knight), la possibilità di venire a patti con qualcuno senza usare la forza (alla Kingpin), l'interazione e il dialogo con i personaggi (alla Half-Life, appunto), enormi e ripetuti boss finali dall'aspetto mostruoso (alla Turok): niente di nuovo, niente che consenta a Requiem di avanzare anche millimetricamente l'evoluzione di un genere. Eppure tutto funziona a meraviglia, e in determinate sezioni il gioco offre un coinvolgimento e un'atmosfera che vi tornano in mente anche quando non state giocando. Il motore grafico è davvero eccellente e la sua qualità premia lo sforzo profuso per realizzarlo; gli effetti di luce non sono esorbitanti, ma le ombre, i movimenti dei personaggi e le incredibili sequenze di morte sono davvero impagabili. La varietà dei livelli è sterminata, anche se si tratta sempre e incondizionatamente di ambientazioni al chiuso; la trama è ben strutturata e include alcuni blandi elementi strategici, oltre alla possibilità di interagire con i personaggi anche senza dover usare sempre i proiettili come interpreti. Infine gli armamenti, aldilà alle tradizionali pistole, vi permettono di liberarvi del nemico con un tocco fantasioso, dallo sciame di locuste al bagliore divino e in generale tutti i poteri angelici regalano al gioco un segno distintivo. Requiem è quindi un titolo che, a differenza di Messiah e Kingpin (giusto per citarne due), sceglie di mettersi "in coda" al genere cui appartiene, preferendo proporre il meglio degli elementi già noti piuttosto che tentare qualcosa di nuovo. Ma ci riesce benissimo, risultando uno degli shooter 3D più riusciti di sempre; non c'è l'atmosfera di Half-Life, i livelli sono forse eccessivamente lineari, l'interazione è limitata, ma ci sono armi a volontà, nemici astuti e sempre diversi e, soprattutto, ci si ritrova un sacco di volte senza respiro, timorosi di girare l'angolo. E in fondo quello che conta sono sempre le emozioni, non i poligoni.

HARDWARE

Abbiamo a disposizione tre versioni: software rendering, Direct3D e Glide. Ciò significa che il gioco gira su qualunque tipo di scheda grafica, sebbene in questo caso la Voodoo2 sia la scelta più azzeccata (anche rispetto alle Riva TNT), essendo il gioco sviluppato in maniera nativa per questa scheda. Le richieste minime parlano di P166 e 32MB di RAM, e ciò può essere vero a patto di usare anche una buona scheda D3D; se scegliete il rendering software, invece, sono dolori anche con i P2 veloci. Diciamo che il sistema ideale è un PII/300 con 64MB di memoria e Voodoo2 (800x600, tutti gli effetti e fluidità eccezionale), mentre risultati apprezzabili si ottengono a partire da un PII/233 con Voodoo1 o scheda Direct3D da 4/(MB (in 640x480). Supportati i protocolli audio 3D per una maggiore immersione sonora. Per il controllo va bene la classica accoppiata mouse+tastiera.

Presentazione

Grafica

Sonoro

Giocabilità

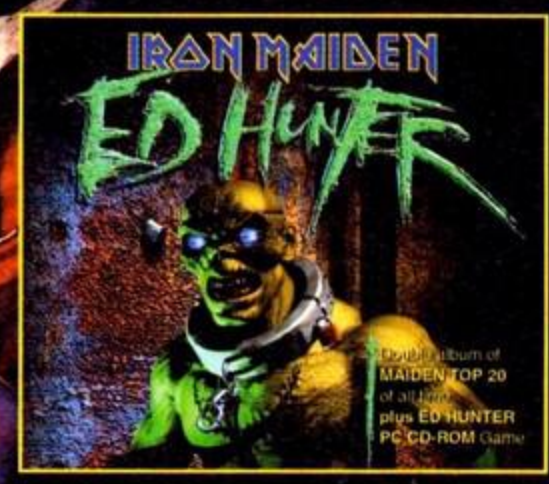
Longevità

TOTALE • TOTALE • TOTALE • TOTALE •

92

IRON MAIDEN

ED HUNTER



A Monster Experience

Il nuovo video-game degli Iron Maiden con i tuoi 20 brani preferiti!

3CD Set

www.emimusic.it
www.edhunter.com
www.ironmaiden.com

EMI

Iron Maiden dal vivo a Milano Filaforum il 23 settembre 1999

Info@BarleyArts tel.: 02/76113055 fax.: 02/70005133

STARSIEGE

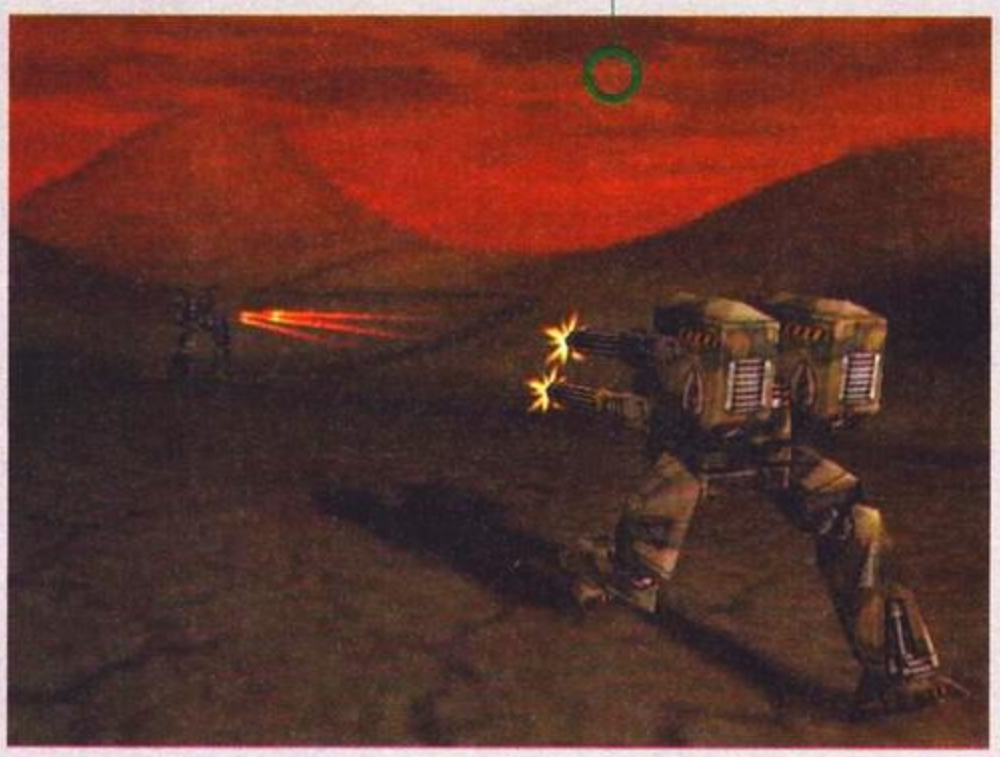
La Dynamix lancia la sfida a MechWarrior e Heavy Gear...

Se siete appassionati di Mech, questo è per voi un bel periodo. Il gioco recensito in queste pagine inaugura infatti la "next generation" dei giochi con i robottoni, che proseguirà a breve con Heavy Gear 2 (Activision), MechWarrior 3 (MicroProse) e Slave Zero (Activision), anche se quest'ultimo è una sorta di ibrido con uno shooter 3D e far parte della categoria soltanto nominalmente. Il trono di questo genere di simulazioni è attualmente ancora occupato, in coabitazione, dal MechWarrior 2 originale e dal primo Heavy Gear, entrambi targati Activision e tuttora insuperati; entro pochi mesi, tuttavia, un nuovo regnante sarà sicuramente eletto e la Sierra gioca d'anticipo bruciando la concorrenza sul tempo, con questo sesto capitolo della saga di EarthSiege. Ora, se non avete bene idea della fisionomia dei vari universi dei mech, sappiate che il più noto e longevo è quello di BattleTech, che ha generato la serie MechWarrior e ha dato il nome identificativo comune a questi robottoni (mech, appunto). Altri universi concorrenti sono poi nati per contrastare la popolarità di BattleTech: è così che sono spuntati i Gears della

La modalità multiplayer permette di creare sessioni tra utenti collegati con protocolli diversi, ad esempio LAN e Internet assieme.

Lo schema sulla sinistra consente di definire la catena di fuoco, utile in relazione al tipo di opposizione che si incontrerà nella missione.

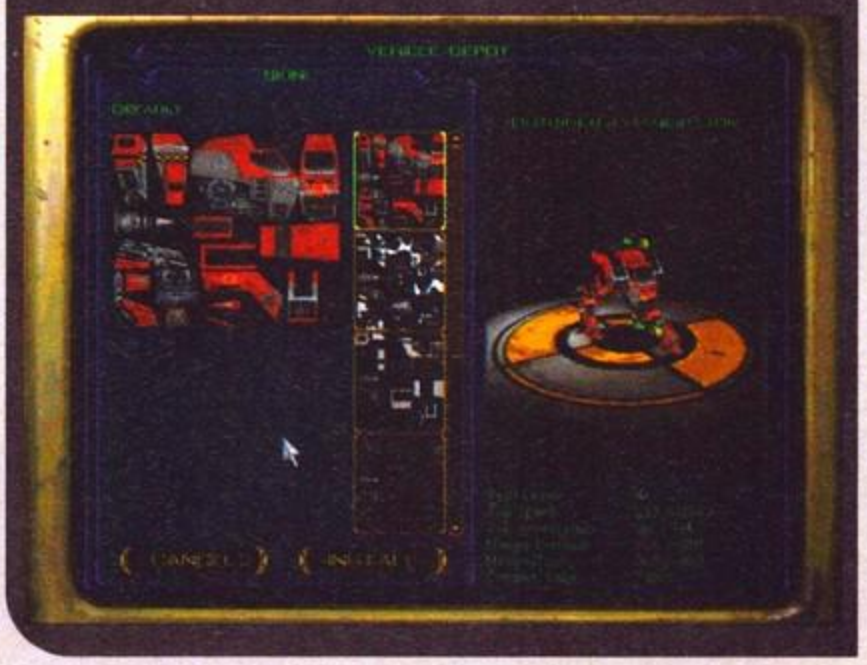
Le esplosioni e gli effetti di illuminazione sono eccellenti, anche se la separazione dei frammenti del mech è poco realistica: sembrano senza peso.



Le visuali esterne difficilmente possono servire durante il gioco, ma diventano un bell'intrattenimento quando si osservano i "replay".

CAMBIAMO PELLE

Una delle più interessanti possibilità di configurazione del gioco riguarda le 'skin', ovvero le livree degli HERCs. Come già accadeva nel primo Red Baron (della stessa Dynamix), il giocatore può importare dei set di texture autoprodotti o scaricati da Internet per personalizzare i propri mech. Si tratta di una possibilità estremamente divertente, anche perché spesso le skin di base non entusiasmano, e come potrete immaginare su Internet proliferano i set alternativi (c'è anche quello leopardato). Una delle fonti più affidabili è il sito ufficiale dei giocatori di StarSiege, la cui pagina dedicata alle skins è direttamente raggiungibile all'indirizzo www.starsiegeplayers.com/starsiegeplayers/skins.html. Ovviamente potete sempre disegnarvi le vostre skin personali seguendo le specifiche di quelle incluse sul CD. Sbizzarritevi e magari diffondete anche voi le vostre creazioni artistiche in rete...



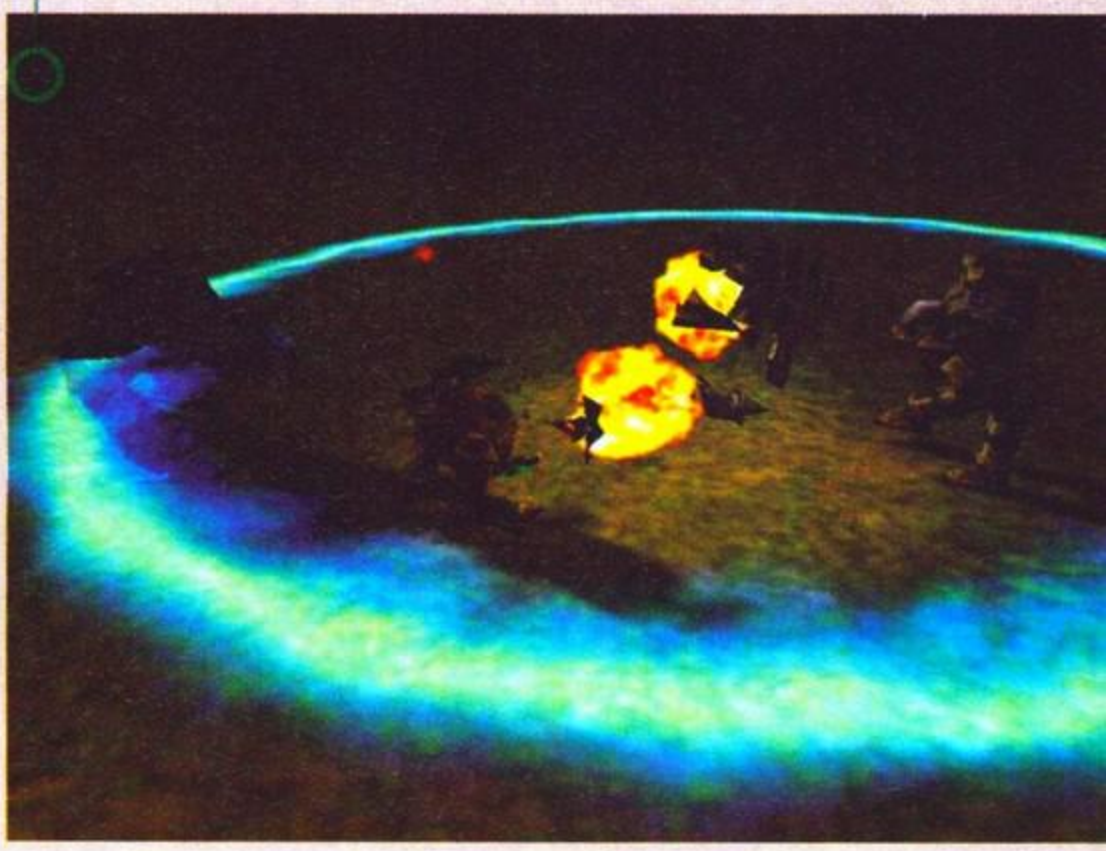
Activision (dopo che questa ha perduto la licenza MechWarrior) e gli HERCs della Dynamix. Questi ultimi sono nati con EarthSiege ed EarthSiege 2, e il gioco oggetto di queste pagine doveva chiamarsi, infatti Earthsiege 3, se non che la Dynamix ha pensato bene di espandere il proprio Universo e gettare le basi per una nuova serie, coniando così il nuovo titolo Starsiege. L'espansione dell'universo ha permesso di gettare le basi per la creazione di nuovi mondi, nuove razze e nuove tecnologie, senza rinnegare le origini di EarthSiege; la storia si inserisce infatti nella trama principale consentendo anche sviluppi futuri, visto che la Dynamix ha intenzione di generare una vera e propria saga. Anche per questo motivo, la storia ha un'importanza più che marginale, a differenza di quanto avviene nella maggioranza dei giochi, dove la trama è del tutto trascurabile. L'Universo di Earthsiege prende spunto dal classico schema "la macchina si ritorce contro il suo inventore-uomo": nell'anno 2602 della timeline di Earthsiege, infatti, delle macchine chiamate Cybrids assaltano la specie umana chiudendo un'epoca denominata Era della Speranza; nonostante buona parte della popolazione sia costretta alla fuga dal pianeta, le Forze Terrestri riescono ad avere la meglio sulle macchine, nel 2622, e a scoprire l'installazione base dell'entità leader, Promotheus. Nel 2627 gli umani assaltano e distruggono questa presunta base, sulla Luna, ma Prometheus è uccel di bosco e fugge con la sua matrice intatta. Nel frattempo la civiltà terrestre si organizza per fronteggiare la minaccia avversaria; i Cybrid stabiliscono basi nel sistema solare e attendono il momento buono per rilanciare l'offensiva. Questo si presenta quando le forze terrestri si spaccano: una frangia ribelle, portando avanti le proprie tecnologie, costringe l'impero alla repressione su basi Marziane e Venusiane. I Cybrid sfruttano l'occasione per lanciare il loro attacco, che scatenerà una guerra nell'intero sistema solare. Così ha inizio l'epoca di StarSiege.

Spesso si arriva a distanza ravvicinata, occasione in cui la pochezza dell'intelligenza artificiale diventa evidente.

Questa è la storia, che getta le basi per il gioco; una struttura tutto sommato classica, anche se il gameplay vero e proprio presenta alcune caratteristiche discordanti con la tradizione del genere: l'elemento più evidente è che, in StarSiege, non si ha il controllo del torso del mech. Ciò determina un diverso approccio strategico e una

Nella seconda missione ci vengono già affidati dei compagni: bisogna assolutamente eliminare un (ben corazzato) convoglio nemico.

Ecco una bella esplosione blu: l'unico modo di verificare eventuali danni al mech è dare un'occhiata agli strumenti.



Il Veihcle Depot: qui si scelgono i componenti con cui equipaggiare il vostro HERC.

I colpi, a questa distanza, diventano letali: sparando verso il centro del cockpit tutte le funzioni dell'HERC avversario vengono terminate.

Nel multiplayer è sempre opportuno cercare di prendere gli avversari alla sprovvista, da dietro: in questo caso anche un HERC meno equipaggiato può avere la meglio.

maggiore inclinazione verso lo stile degli shooter 3D, anche perché il metodo di controllo ideale è proprio quello alla Quake, tastiera + mouse. In pratica il vostro HERC non può ruotare i suoi cannoni a 360° come accadeva con tutti precedenti giochi di Mech, ma può sparare solo nella direzione in cui sta viaggiando (unica accezione sono i carri); niente più interminabili strafe circolari, quindi, e notevoli differenze nella fase di attacco al nemico. In Starsiege è infatti fondamentale posizionarsi dietro l'avversario che, non potendo sparare alle spalle e dovendo necessariamente correre al riparo, è inerme di fronte all'attacco. Una tecnica in stile "dogfight", che da un lato evita il troppo frequente ricorso allo stesso strafe circolare, ma dall'altro apre il fianco ad attacchi imprevedibili e squilibra eccessivamente il gioco in determinate circostanze, specie nel multiplayer dove gli HERC più veloci spesso hanno la meglio. Il controllo e l'approccio iniziale al gioco, tuttavia, sono estremamente semplificati da questo meccanismo, che farà piacere ai principianti e potrebbe avvicinare gli appassionati degli shooter 3D verso questo titolo.

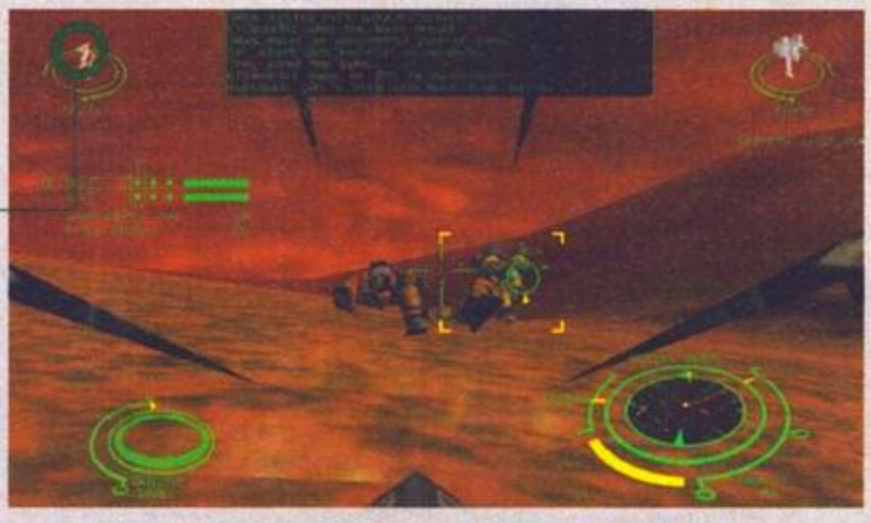
StarSiege utilizza lo stesso engine poligonale di Tribes, il gioco della Dynamix immediatamente precedente a questo, uno shooter 3D espressamente dedicato al multiplayer e basato sullo stesso Universo. L'impatto grafico è eccellente, le ambientazioni sono varie e ricche di dettaglio e in generale la grafica è superiore a qualsiasi altro gioco di mech fin qui uscito. In particolar modo risultano spettacolari gli effetti di luce e le esplosioni, che riescono a coprire alcune magagne più che altro legate al modello dinamico; più precisamente, quando si colpisce un HERC avversario e questo esplode, i componenti del robot saltano via come se fossero immersi nell'acqua, volteggiando grottescamente in aria prima di atterrare, leggeri come piume. Un'altra sfaccettatura del medesimo problema è che i robot, quando osservati con le visuali esterne, non trasmettono correttamente l'impressione del loro peso e delle loro dimensioni, specie quando corrono ad alta velocità (si superano i 120 km/h): sembrano equipaggiati di blandi jet-pack o stivali anti-gravitazionali che ne riducano l'impronta sul terreno. Il livello di dettaglio degli HERC è comunque altissimo e molto intrigante è la possibilità di modificare la loro estetica caricando i propri set di texture (vedi box relativo).

Il gioco offre tre modalità di base: Training, Campaign e Multiplayer. Oltre a queste esiste anche un Tutorial, che serve più che altro a impratichirsi con l'interfaccia dei menu e a conoscere le nozioni fondamentali prima di iniziare; non è realizzata male, ma si guarda una sola volta e se ne può comunque anche fare a meno. Il menu principale e i vari sottomenu, tuttavia, non servono solo a selezionare la propria partita, ma sono anche una fonte di informazioni sulla trama e sugli accadimento di Starsiege. Una ricca porzione dello schermo è infatti dedicata a uno "stream" continuato di date, filmati, immagini e testi che narrano le vicende più disparate sui Cybrid, sui Ribelli e sull'Impero. Ulteriori notizie sono presenti nel gioco (c'è anche una timeline), così che il giocatore particolarmente curioso potrà diventare esperto di HERCs e compagnia bella; tutto ciò si aggiunge al già ricco materiale cartaceo (un totale di circa 330), rendendo StarSiege uno dei titoli più ricchi dal punto di vista del compendio informativo.
La sezione Training vi permette di imparare come si guida un HERC e carpire le nozioni fondamentali sul movimento, sulle formazioni e sulle armi. E' opportuno farci un giro, anche se siete "esperti" di mech,

E' possibile registrare ogni missioni o sessione multiplayer e rivedere in seguito il "filmato".

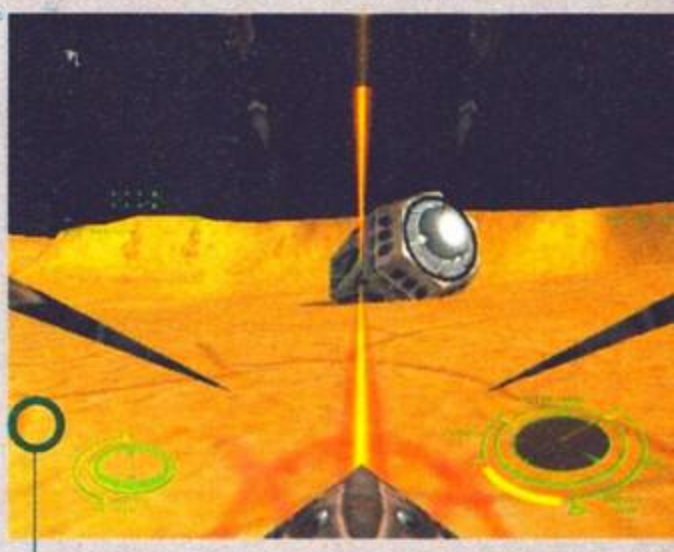
Ogni missione è preceduta da un dettagliatissimo briefing; la voce narrante è di Mark Hamill.

L'aspetto degli HERC Cybrid è ispirato a quello degli insetti: il design di alcune delle unità è eccezionale.



Un mech giace distrutto sulla sinistra, mentre il suo amico sta per fare la stessa fine, anche se, ignaro, saltella ancora allegramente.

viste le differenze nel sistema di controllo offerte da Starsiege rispetto alla norma e al complicato approccio che potrebbe derivarne; in questa fase è anche opportuno decidere quale accoppiata di periferiche utilizzare (mouse+tastiera, mouse+joystick, solo tastiera, ecc.).
La campagna è disponibile in due ulteriori modalità: con gli Umani o con i Cybrid. Questa selezione determina anche il livello di difficoltà, non presente altrimenti: la campagna dei Cybrid è di gran lunga la più difficile, ma anche la più bella. Le missioni sono circa 45 in totale, occasionalmente inframmezzate da ottime sequenze (realizzate con l'engine poligonale) che narrano lo svolgersi della vicenda. Ciascuna missione è poi preceduta da un estensivo briefing, con la voce narrante di Mark Hemill. Tutte le voci del gioco sono estremamente azzeccate, a partire da quella "fanciullesca" dell'introduzione sino ai vari commenti nel bel mezzo dell'azione, che contribuiscono al coinvolgimento generale.
Man mano che si avanza nelle missioni si aumenta di grado e si può quindi accedere a un più alto livello tecnologico; Starsiege, infatti, non assegna un mech predeterminato per ogni missione, ma lascia al giocatore il compito di costruirsi il proprio robot con i componenti disponibili. La schermata dedicata alla selezione è piuttosto intuitiva e ricorda quella di Cyberstorm (un recente strategico della Dynamix), anche nei suoi difetti. Non è infatti presente un'indicazione chiara delle caratteristiche di ciascun pezzo e quindi si finisce sempre per installare il componente più grosso/più potente che c'è a disposizione, incuranti di eventuali squilibri tattici o di peso. Anche perché, alla fine dei conti, si ha l'impressione che esista una scarsa corrispondenza tra la configurazione del mech e le sue possibilità di riuscire nella missione, casi particolari a parte.



La campagna Cybrid è ben più intrigante di quella umana e anche molto più difficile.

Oltre ad aumentare il grado di tecnologia a disposizione, con l'esperienza si diventa leader e si arriva a controllare un proprio team, composto di quattro elementi al massimo.

La Campagna risulta coinvolgente, abbastanza bilanciata e intrigante, specie se si finisce per venire trasportati dagli accadimenti e dalla trama; durante l'azione vera e propria, StarSiege è un gioco più dinamico e frenetico dei suoi simili, che soffre di una sola, grave mancanza: sebbene sia possibile sparare alle singole membra dei mech avversari, non esiste un sistema di targeting automatico che permetta, che so, di mirare sempre alle gambe o ai cannoni. Tutto il puntamento va fatto manualmente con il mouse e certe volte ci si sente un po' persi.

Il primo capitolo della nuova storia dei mech è stato scritto... la parola passa a MicroProse e Activision.

Jacopo Prisco

Oltre alla varietà dei terreni, spesso sono diverse anche le condizioni climatiche e l'ora del giorno: ecco perché in certi casi appaiono tramonti come questo.

PC

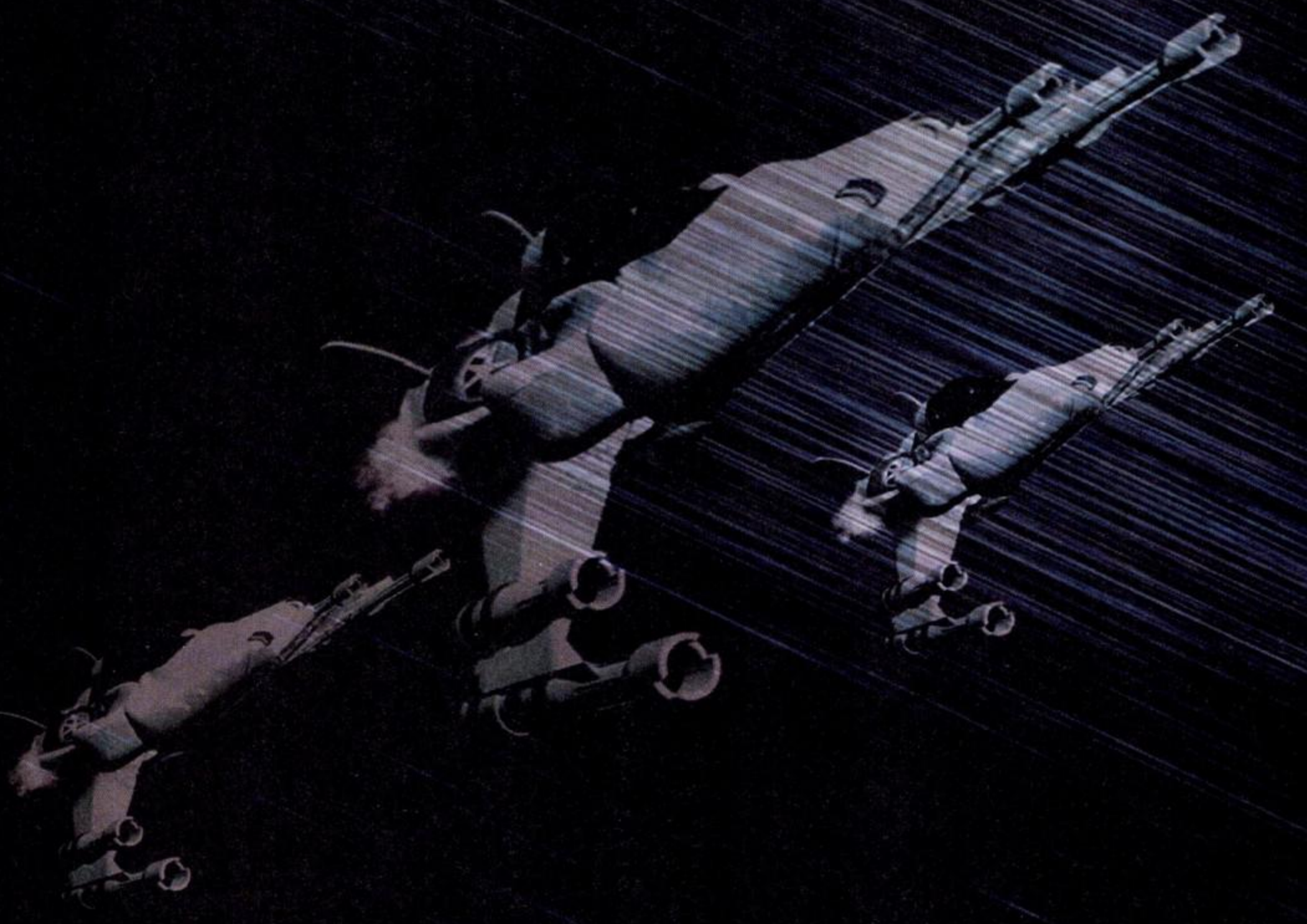
StarSiege ha il vantaggio di non dover subire, almeno per il momento, il confronto con Heavy Gear 2 e MechWarrior 3, che usciranno tra breve. Preso così com'è, o addirittura paragonato con i precedenti giochi del genere, è senza dubbio apprezzabile. Se si superano le difficoltà legate al complicato sistema di controllo (la quasi totalità dei tasti ha una funzione propria), alla non-rotazione del torso (che può essere allo stesso modo vista come un fattore positivo) e ad altri piccoli difetti, StarSiege diventa di colpo il migliore gioco di mech sin qui uscito. Questo perché riesce a occultare efficacemente i suoi difetti e per via della sua estrema dinamicità può attrarre anche un pubblico nuovo al genere, senza deludere gli appassionati. I problemi principali di StarSiege, tuttavia, diventano fastidiosi una volta scoperti: la povertà dell'intelligenza artificiale è evidente, tanto che nasce il sospetto che la non inclusione di una modalità Quick Start o Skirmish sia legata alla mancanza di pattern per i nemici slegati da specifici scenari. La difficoltà nel targeting può in certi casi diventare frustante, anche perché il sistema di sparo non è accuratissimo, e oltre a non poter fissare un obiettivo preciso, certe volte si manca il colpo quando sembrava di aver centrato in pieno; infine, non è possibile salvare a metà di una missione, ma solo prima o dopo averla completata, cosa che può costringere a estenuanti ripetizioni delle stesse parti del gioco, senza vie d'uscita. Per il resto, StarSiege è bello da vedere e da sentire, estremamente dettagliato e configurabile a un livello quasi incredibile: si possono montare oltre 40 armi diverse sul proprio HERC, cambiargli l'aspetto, scegliere o disegnare il logo della propria squadra e presto creare le proprie missioni con l'annunciato mission editor. La trama del gioco è eccellente e spinge il giocatore a "vedere cosa succede dopo"; il commento musicale e le voci aggiungono atmosfera e le ambientazioni grafiche, anche grazie agli effetti di luce e alla varietà di climi e superfici, non lasciano mai a desiderare. È quindi corretto dichiarare StarSiege il momentaneo re del genere mech, anche se probabilmente il suo interregno avrà vita breve: la concorrenza è dietro l'angolo e presto sarà ora di fare paragoni.

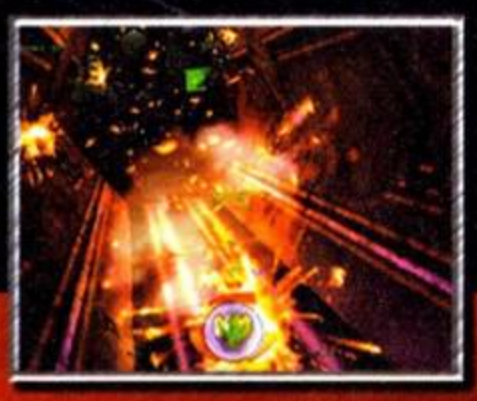
HARDWARE

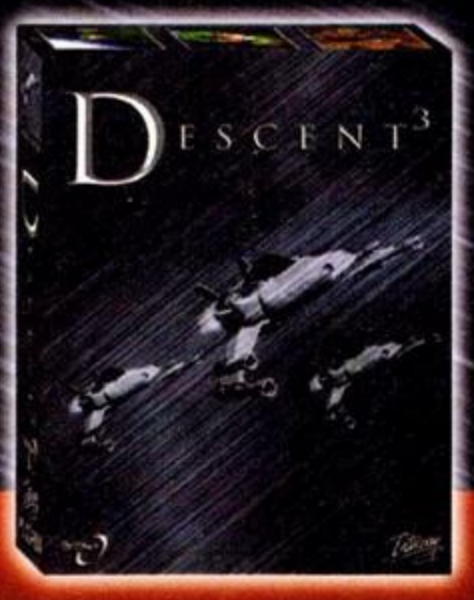
Sono presenti 3 versioni: software, Glide e OpenGL (attualmente l'unico chipset supportato è il Riva TNT). Se usate la scheda 3D, il processore minimo è un P166, altrimenti ci vuole almeno un P2/233. Il sistema ideale prevede un P2/266 con 64MB di RAM e scheda Voodoo2. E' supportato il force feedback così come l'audio posizionale 3D, e il sistema di controllo raccomandato è comunque l'accoppiata mouse/tastiera

DESCENT³

LA SAGA CONTINUA...







Interplay™

Outrage entertainment

PC CD

HX HalifaX

www.halifax.it/best/descent3

Descent 3™, it's registered trademark and all indicia © 1998 Outrage, Inc. All rights reserved. Published by Interplay Productions. Distributed by Virgin Interactive Ltd. All rights reserved.

EXPENDABLE

"Potevamo stupirvi con colori, botti ed esplosioni (per non parlare degli effetti speciali) e visto che siamo la Rage lo abbiamo fatto.".

Questi due simpatici scimmioni hanno deciso di farmi la pelle. Peccato che il mio expendable non sia molto d'accordo...

Quei power up sembrano proprio fare al caso nostro. Sullo sfondo dei teletrasporti alieni. Non possiamo utilizzarli, ma non temete che presto troveremo quelli adatti a noi.

Generalmente ogni software house ha un proprio marchio di fabbrica, una qualche indelebile caratteristica che ne contraddistingue in maniera inesorabile i prodotti, un qualcosa che già dalle prime schermate di gioco fa subito venire in mente il nome dello sviluppatore. Non c'è dubbio che nel caso della Rage Software questo elemento caratteristico sia proprio quello delle evoluzioni pirotecniche, dei botti, delle esplosioni e della pioggia di detriti che ne consegue. Lo è stato in passato per Incoming e per Darklight Conflict e lo è adesso per questo Expendable che non solo non si sottrae alla regola, ma ne fa quasi la sua principale ragione di esistenza. Non è un mistero, infatti, che l'ultimo prodotto della casa di Liverpool sia destinato a fare scalpore più per l'incredibile forza intrinseca e l'impatto estetico che per lo spessore vero e proprio. Non che Expendable sia un giochino, per carità, ma l'impostazione generale non è certo quella di un kolossal dalla trama elaborata e dalla profondità illimitata. Del resto la tipologia degli sparatutto non è di quelle che maggiormente si prestano a ragionamenti, pianificazioni strategiche e ponderate decisioni: prendete, armatevi di tutto punto e scendete sul campo per portare tanta, tantissima distruzione. Quindi, se siete tra quelli che adorano perdersi tra mille menu di configurazione, tra quelli che amano leggersi un manuale di trecento pagine prima di premere un tasto o semplicemente se vi sedete davanti al PC solo se potete passare almeno tre quarti d'ora nella generazione del personaggio, allora Expendable non fa proprio al caso vostro; ma se al contrario adorate i giochi veloci, frenetici, se siete dei fanatici dell'azione non stop e vi esalta sentire l'adrenalina a mille, allora Expendable potrebbe conquistarvi in maniera repentina, proprio come ha fatto con il sottoscritto.

Con uno scenario così bello e tutta quell'acqua splendidamente realizzata si corre il rischio di rimanere basiti e non accorgersi dell'arrivo di quell'uccellaccio. Vi faccio notare come il livello prosegua con il guado.

Le mine sono un pericolo facilmente evitabile, a meno che nelle vicinanze non ci siano milioni di nemici che vi aggrediscono.

UNA ROBA MICA DA RIDERE

Se vi ricordate la preview scritta da me medesimo un paio di mesi fa non vi sarà sfuggita l'ossatura principale del titolo targato Rage oggetto di questa recensione. Da quel lontano e piovoso giorno di marzo, infatti, non è che siano poi cambiate moltissime cose ed Expendable ha confermato la prima buona impressione, evidenziando anche alcuni aspetti inizialmente rimasti nascosti..
L'ambientazione è quella di un futuro prossimo o quasi prossimo, dato che si tratta di una vicenda che prende piede nell'anno 2463, periodo in cui l'espansione terrestre ha raggiunto le profondità più nascoste della galassia. Tutti i pianeti e tutti i satelliti colonizzabili sono stati conquistati e hanno ospitato insediamenti umani. Grazie alle moderne tecnologie, infatti, è stato possibile rendere respirabile l'aria priva di ossigeno e vivibile anche l'ambiente più ostile. Ovviamente non sarete soli a godervi l'immensità della galassia e ben presto una cattivissima razza aliena denominata Charva si farà vedere seminando morte e distruzione sugli avamposti più lontani. Il problema non è quello di perdere una stazione mineraria o un centro di assistenza per ex video-giocatori agonizzanti, quanto il fatto che i Charva sembrano proprio adorare l'aria ricca di ossigeno, la carne umana e tutto quant'altro la nostra cara civiltà sia in grado di produrre. Va da sé che con simili presupposti anche la beneamata Terra sarà in grave pericolo. Come seguendo un immaginario percorso spaziale, infatti, i Charva salteranno da un pianeta all'altro, da un asteroide a un satellite, giungendo in

Gli scontri con i boss di fine livello sono molto ostici e lo schermo si colora in un carnevale di colori. Grandioso.

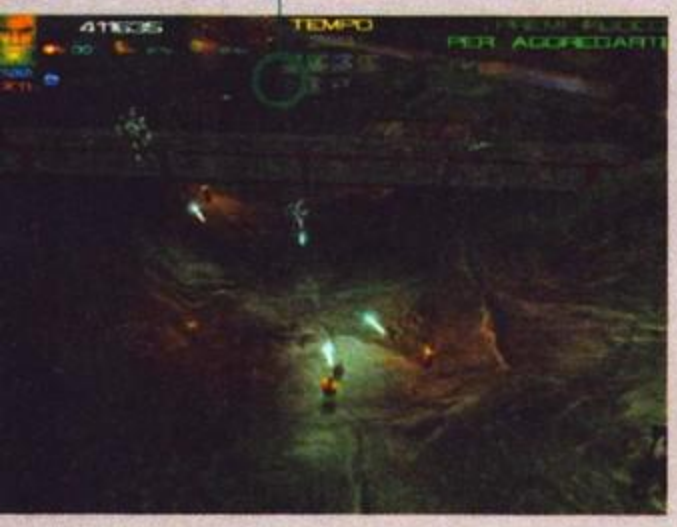
Fulmini e saette, nebbie ed esplosioni, splendide animazioni... questo e altro è Expendable.

pochissimo tempo al nostro pianeta originario. La salvezza del genere umano sarà in pericolo e a portare serenità e pace ci penserete proprio voi, o meglio i vostri alter ego digitali. Ho parlato al plurale perché in Expendable non dovrete manovrare un unico invincibile eroe, quanto una serie di "replicanti" ottenuti con l'ingegneria genetica, una particolare razza di guerrieri (definiti proprio expendable) bellissimi e invincibili. Si tratta di unità sacrificabili dotate di incredibile resistenza e capacità di sopportare le peggiori condizioni di battaglia. Questi individui hanno fattezze umane, ma sotto uno strato di pelle naturale nascondono diversi apparati bio-meccanici che ne amplificano le percezioni e le possibili azioni. L'aspetto è minaccioso e la grinta che traspare dai loro occhi non lascia adito a dubbi: vinceranno. Sullo schermo la visuale sarà in terza persona, leggermente alle spalle del vostro expendable e dall'alto, anche se la telecamera virtuale non sarà sempre fissa e si muoverà cercando la visuale ottimale in ogni circostanza. In questo modo cercherete di sconfiggere l'invasore, partendo proprio dalla Terra e ripercorrendo a ritroso il cammino dei malvagi fino ad arrivare alla loro tana spaziale.

L'area di gioco sarà divisa in sei sistemi principali, ciascuno centrato attorno a un pianeta di grandi dimensioni, più un numero di satellliti variabile da zero a tre. In questi differenti mondi prenderanno vita le missioni consequenziali (in totale saranno una ventina scarsa). Di tanto in tanto ci saranno livelli bonus in cui la visuale cambia leggermente ravvicinandosi al personaggio e facendo assumere al gioco un aspetto quasi alla Tomb Raider. Ciascuna missione sarà caratterizzata da un telegrafico briefing che ne indicherà velocemente obiettivo principale e target secondario. In ogni caso, nel giro di pochi secondi vi ritroverete nel vivo dell'azione, immersi in un ambiente tridimensionale (anche se la visuale dall'alto non rende al meglio l'idea del coinvolgimento) molto dettagliato e quasi interamente "vivibile", nel senso che lo potrete allegramente devastare a piacimento. Gran parte degli elementi presenti sullo schermo, infatti, potranno essere mandati in pezzi o comunque modificati dal vostro passaggio e dalla vostra azione. L'interazione, in tal senso, è notevole e anche se non si ha la totalità di libertà nei movimenti, ci si sente davvero in grado di fare quello che si vuole.

In molte occasioni gli scenari saranno su più livelli e l'importanza strategica di dominare la scena può essere decisiva. Non tutte le armi, infatti, sono in grado di colpire a diverse altezze.

Ci troviamo sulla neve e quella che ho appena lanciato era una granata. Con il secondo pulsante di fuoco è infatti possibile tirare bombe e simili.



Non fraintendetemi, però, il percorso da seguire è e rimane unico e le azioni che si svolgono sullo schermo sono sostanzialmente sempre le stesse. Ciononostante, la possibilità di far saltare un muro per accorciare una svolta o di uccidere un po' di nemici facendo esplodere un carro armato abbandonato sono cose che gratificano. Per non parlare dello scontro con i boss di fine livello che in più di una circostanza richiede anche un po' di ragionamento e un pizzico di strategia. In ogni caso Expendable rimane un arcade nel vero senso del termine e lo schema di gioco ne riflette questa impostazione classica. Gli imperativi sono semplici: andare in giro per i livelli raccattando bonus e armamenti e uccidere quanti più nemici possibile prima che il tempo a vostra disposizione si esaurisca. In ogni scenario, infatti, ci sarà un elemento temporale importantissimo che rappresenta l'ammontare di secondi che avrete a disposizione per il suo completamento dopo il quale scatta il cosiddetto Armageddon, l'attacco nucleare che spazza via ogni forma di vita dal pianeta (compresi voi stessi). Fortunatamente alcuni bonus temporali possono essere raccattati e prolungare di qualche minuto l'agonia.
Uno degli aspetti più interessanti di

DI TUTTO UN PO'

Visto che le armi non saranno i soli oggetti recuperabili in quel di Expendable, eccovi un succoso, ma stringato, box sui gadget del perfetto sterminatore di alieni.

WEAPONS/AMMO CRATE
Distruggete questi scatoloni e raccattate armi e munizioni.

ORBITS
Si tratta di una specie di pod (o di familiar, se siete come il Simonetti), un aggeggio che vi svolazza attorno e spara assieme a voi, aumentando il volume di fuoco.

MEDIKIT/ENERGY
Aumentano (chi più chi meno) l'energia del vostro soldato.

EXTRA TIME
Indispensabile per prolungare l'agonia, guadagnando manciate di secondi preziosi per portare a termine i livelli.

PASSCARDS
Le immancabili chiavi magnetiche necessarie per accedere a determinate aree o sezioni degli scenari. Sono contraddistinte da un colore e generalmente vengono lasciate cadere da un nemico grosso.

QUALCHE SIMPATICO STRUMENTO DI DISTRUZIONE

Girovagando per i livelli di Expendable troverete un sacco di simpatici gingilli, mediante i quali potrete portare a termine la sana opera di semplificazione della struttura molecolare degli alieni. Vediamo a cosa hanno pensato i bambini della Rage.

SPREAD PULSE RIFLE
A parte il Pulse Rifle in dotazione all'inizio, è l'arma più debole del gioco. Consiste in un fucilino che spara dei raggi luminosi. Inizia a diventare gajardo quando si raccattano i power up e si ottiene uno sparo multiplo a raggera.

MULTIPLE WARHEAD ROCKETS
Una delle mie armi preferite. Si tratta di missili la cui testata si divide in volo e semina orrore e distruzione ovunque. Anche in questo caso, raccattando i power up aumenta il potere offensivo e il raggio di azione.

FLAMETHROWER
Il lanciafiamme non ha bisogno di presentazioni. Il suo pregio è che fa malissimo, il difetto è che funziona solo a distanza ravvicinata. Raccattando i power up aumenta la gittata.

HEATSEEKING MISSILES
Semplici missili a ricerca di calore che diventano letali se in numero molto elevato. Il ritmo di fuoco, inoltre, aumenta con il potenziamento dell'arma.

SPYRA MISSILES
La prima arma di un certo spessore. Si tratta di missili intelligenti che si dirigono verso il miglior bersaglio nella direzione di tiro. Fondamentali contro i nemici che svolazzano sul vostro capoccione. Raccattando i power up si aumenta il numero di missili sparabili contemporaneamente.

LASER GUIDED MISSILES
Arma un po' difficile da manovrare, dato che va guidata verso il bersaglio, utilizzando i tasti di movimento. In tali frangenti l'Expendable rimane un po' scoperto. In ogni caso un laser vi aiuterà a gestirne i movimenti. Non ha livelli di potenziamento.

UN SENSO DI DEJA-VU

Per spontanea ammissione da parte dei game designer, Expendable è stato progettato pensando a un antichissimo arcade da bar, prodotto quasi quindici anni fa dalla SNK e poi convertito per le allora furoreggianti piattaforme casalinghe dalla Elite. Si trattava di IKARI WARRIORS, clone a sua volta di Commando e di tutti gli sparatutto a scorrimento multidirezionale aventi come protagonista non un'astronavina imbizzarrita, ma un guerriero armato di tutto punto. Beccatevi 'sto cimelio e fate le dovute considerazioni.

Expendable è la modalità di gioco cooperativa, mediante la quale due persone possono giocare su uno stesso PC condividendo emozioni e compiti. L'aspetto strategico in questo caso aumenta sensibilmente, dato che è fondamentale coprirsi a vicenda e dividersi i vari power up raccolti. E' presente anche una modalità di gioco multiplayer che prevede un classico deathmatch, ma la versione da me testata non mi ha consentito di valutare questo aspetto.

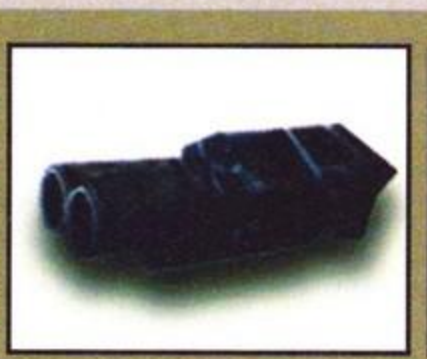
Splendido l'effetto di rilucenza di questo pozzo. Gli scenari sono sempre molto evocativi e i giochi di luci e dissolvenze allo stato dell'arte.

BOMBE BOMBETTE TRICCHE TRACCHE E BOTTE A MURO
Uno degli aspetti più intriganti del gioco è senza dubbio quello fornito dai mille armamenti e power up che è possibile raccogliere nei livelli. Va segnalata, inoltre, la presenza di numerosi ostaggi umani che devono essere liberati e non uccisi (potrebbero, infatti, perire nelle esplosioni o sotto i vostri stessi colpi andati a vuoto). Anche se ho dedicato a tutti questi simpatici aggeggini vari box, due parole le spendo volentieri anche in sede di recensione. L'armeria dei programmatori Rage è fornitissima e qualsiasi tipo di esigenza personale di tutti voi inguaribili messaggeri di distruzione sarà soddisfatta. Le numerose armi a disposizione sono però utilizzabili a blocchi di tre per volta e pertanto quando vi capiterà di fronte una nuova "weapon" dovrete decidere

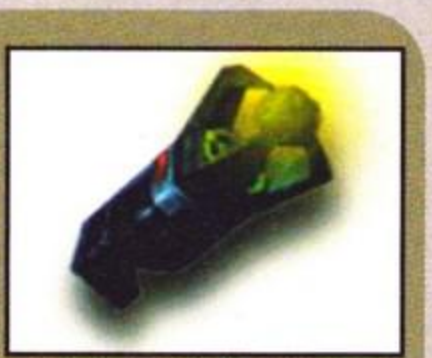
Scatto amabile tratto dal livello desertico. Notate la struttura sulla destra e il recinto elettrificato. Per disattivarlo occorre una scheda magnetica. In altri casi basta qualche missile ben assestato.

ERASER WEAPON
E' una potentissima arma a energia che riesce a tagliare l'armatura nemica rendendo calda la permanenza in vita dei Charva. Più viene potenziata e più aumenta il raggio di azione e la capacità di penetrazione.

VULCAN CANNON
Una piccola arma con un grande potere distruttivo a un elevatissimo ritmo di fuoco. Il problema è dato dall'eccessivo consumo di energia e all'esaurimento dei colpi in maniera eccessivamente rapida. Non ha livelli di potenziamento.



SHOTGUN
Poteva forse mancare l'arma più amata dai sanguinari videogiocatori di tutto il mondo? Nooo, anche se va detto che in Expendable lo Shotgun non è che faccia poi così impressione. Anche in questo caso non è possibile upgradare l'arma.



PHANTASM
Si tratta di una specie di boomerang, dato che se fallisce il bersaglio se ne ritorna nelle mani del padrone. Se invece va a segno, cade al suolo in prossimità della vittima e la prosciuga di tutta l'energia.

TIRA LA BOMBA, TIRA LA BOMBA...

Oltre alle armi da fuoco, in Expendable si possono utilizzare diversi tipi di esplosivo. E' possibile equipaggiarsi con un unico tipo di granata e in ogni caso per il lancio bisogna tenere come riferimento la barra verde in basso a sinistra dello schermo che indica la gittata (ovviamente tale barra compare quando premete il tasto di lancio).

MINES
Le mine possono essere seminate in lungo e in largo ed esplodono al contatto. Occhio perché se ci ripassate sopra voi stessi non è che si accorgano della differenza...

NAPALM GRENADE
Esplode al contatto e incendia tutto ciò che si trova nei paraggi.

GLASS GRENADE
Esplode al contatto e dissolve una miriade di schegge nei paraggi.

DYNAMITE
Esplode quando la miccia si esaurisce o quando urta un oggetto durante la parabola di volo. L'esplosione è molto più forte di quella di una semplice granata.

AIRTRIKE
Funziona come una granata normale, ma esplode in aria lasciando cadere sua una vasta area una moltitudine di corpi contundenti e di fuoco.

La visuale ravvicinata rende ancor più spettacolari e "immersive" le esplosioni: ho quasi paura che qualche scheggia impazzita mi finisca in faccia...

Il terribile scontro finale con un mech alto dieci volte voi. Notate la barra di energia come vuole la migliore tradizione.

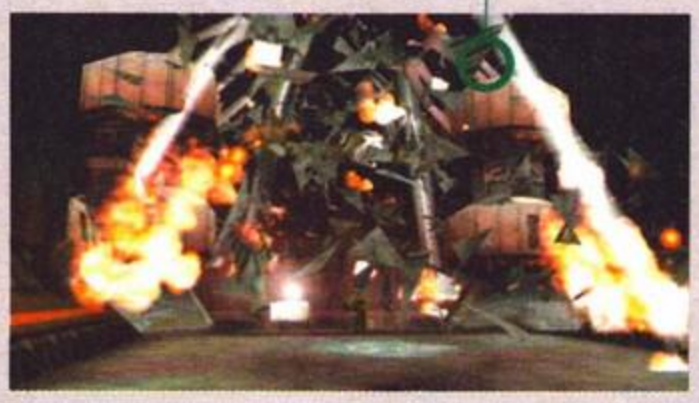
Expendable è anche divertente da giocare. La longevità è buona, visto il numero di missioni e la possibilità di giocare in due (se avete un amico sottomano non fatevi sfuggire l'opportunità). Certo, alla lunga l'azione potrebbe risultare un po' ripetitiva, ma vi assicuro che nel suo genere Expendable non ha proprio rivali.
Due parole le merita il sonoro, eccezionale sotto molteplici aspetti. Innanzitutto le musiche incalzanti e perfettamente in linea con lo spirito del gioco. I temi sonori ricordano non poco quelli di un capolavoro cinematografico assoluto, Terminator 2. Gli effetti sono ben fatti e condiscono l'azione alla perfezione. Utilizzando un sistema multispeaker o una Sound Blaster Live si è in grado di apprezzare un buon effetto 3D e si riesce ad avere la sensazione della provenienza dei rumori. Bella voi.

se raccoglierla sostituendo quella attualmente selezionata. E' anche possibile impossessarsi di armi e artefatti alieni, con l'inconveniente che non sempre si è in grado di capire come questi funzionino. L'effetto grafico-sonoro di tutti questi gingilli è eccezionale ed Expendable può essere tranquillamente definito un festival di colori, botti ed esplosioni. L'impatto grafico è notevole e la scelta dei colori azzeccata, il design "cattivo" di tutti gli elementi di gioco, la presenza di piogge acide o di nebbie in lontananza e le numerosissime installazioni rendono il titolo Rage una gioia per gli occhi. Ma non è tutto, visto che

Stefano "Duxpendable" Lisi

All'interno delle strutture spesso ci si deve guardare da trappole e trabocchetti, oltre che dai nemici. Occhio a quegli spuntoni che escono dal pavimento!

I filmati di intermezzo sono numerosi e ben fatti. Godetevi il botto...



PC

STAR PLAYER

La prima impressione provata giocando a Expendable è stata di assoluta esaltazione. Ho avuto la fortuna di testare il gioco in anteprima a Liverpool e devo proprio dire di essere rimasto piacevolmente colpito dal senso di confusione e bagarre totale che regna già dopo i primi secondi. Provando nuovamente il gioco in via Carducci, invece, l'impatto iniziale è stato di tutt'altro tipo e ho passato un paio di giorni a cercare di capire se si trattasse di un grande gioco o di un semplice giochino. La risposta, come suggerirebbe il saggio, sta nel mezzo, eppure alla fine il titolo della Rage si è beccato il bollino dello Star Player. La ragione è che si tratta di un prodotto dannatamente divertente, veloce e dai ritmi concitati, ma non frustranti. Insomma Expendable è uno shoot'em up nel vero senso del termine, e una festa di colori ed esplosioni, un gran gala di effetti speciali. La molla che spinge ad andare avanti è proprio quella del vedere cosa c'è dopo, dello strabiliarsi per qualche effetto speciale, per lo scenario del livello successivo, per il look del prossimo boss o per sperimentare l'adrenalina di una nuova arma. In tal senso Expendable non ha nulla da rimproverarsi e non mancherà mai di stupire il giocatore. La realizzazione tecnica è di primo ordine. In molti probabilmente lamenteranno la mancanza di profondità, la presenza di un'azione decisamente ripetitiva e uno schema di gioco visto e rivisto. Eppure perché mai uno sparatutto dovrebbe fare altre cose? Expendable fa egregiamente ciò che gli viene chiesto di fare e probabilmente riesce anche nel miracolo di fare di più in alcuni casi l'uso della materia grigia è fondamentale e a nulla serve l'abilità di dita...). In definitiva un gran gioco da consigliare a tutti gli amanti del genere e a chiunque desideri un gioco "tranquillo" che non richiede la lettura di un manuale alto come Raffo e che si lascia giocare sin dalla prima partita.

Presentazione
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Longevità

TOTALE • TOTALE • TOTALE • TOTALE •
90

HARDWARE

Sulla confezione di Expendable i requisiti minimi indicati sono relativi a un Pentium 200 con 3Dfx, 32MB di RAM, lettore CD 4x, tastiera e Windows 95. In realtà, per godere in pieno lo splendido sparatutto della Rage sarà necessario almeno un Pentium II con scheda video AGP e quantità industriali di RAM. Non guasterebbe un dispositivo di input adeguato (joypad con force feedback) e un sistema audio basato su scheda 3D con effetto surround.

cOmbatti
cOncentrato
cOntrolla
cOrolla
cOpilota
cOstipato
cOmunica
cOdardo
cOme piace a te (da luglio)
cOmmosso
cOrnuto
cOntuso
cOccarda
cOrsa (a circuito)
cOccodé

RALLY MASTERS
THE RACE OF CHAMPIONS '99

Gremlin

PlayStation PAL
NINTENDO 64
PC CD ROM

Cidiverte ITALIA
al gioco ti converte.
www.cidiverte.it

actua ICE HOCKEY 2

"Ragazzi, ragazzi, ho scoperto una cosa..." – "Cosa?" – "Che quando raffreddi sotto lo zero l'acqua diventa ghiaccio!" – "Ah sì e adesso che ci fai?" – "Ci invento uno sport..."

STAR PLAYER GAMES machine

E da allora in America è tutto uno stridere di lame su superfici ghiacciate; eh già, perché qui in Europa non si può certo dire che l'hockey abbia preso più di tanto, dal momento che in redazione come ne viene sussurrato il termine cala il gelo e del resto ho presente solo un paio di amici che si dilettano nella sua versione "street", senza contare un silenzio quasi assoluto dal punto di vista dei lettori. È quindi con questa pesante aggravante che mi accingo ogni volta a narrarvi le avventure di un povero puck che scivola su una lastra di ghiaccio (anche se questa volta, nel tentativo di diffondere un filo questo sport, ho confezionato un box con la terminologia slang che va per la maggiore; prossimamente mi lancerò in una guida sulle regole principali...).

DEL CURIOSO PATTINAR SUI GHIACCI

Come vi dicevo poc'anzi, l'hockey è uno sport prettamente americano e non è un caso se il suo rappresentante digitale più accanito sia di provenienza medesima, ma nonostante questo – e in virtù di una rivalità più volte decantata – l'inglesissima Gremlin si ripropone nel tentativo scalzante. E diciamo subito che parte con il piede sbagliato, dato che non può fregiarsi della licenza ufficiale NHL per ovvie ragioni ed è pertanto costretta alla banfa del GHL, lega inventata di sana pianta, con i faccioni originali dei giocatori NHL, ma i nomi leggermente storpiati. E questa bella lega ci offre tre tipi di stagioni (82, 52 e 26 incontri), più una customizzabile e i playoff; è chiaro che in sordina ci sono le solite esibizione e pratica, la quale in particolare si segnala per la completezza: diciamo che è indispensabile per prendere confidenza con i pattini, anche se – volendo dirla tutta – il sistema di controllo è decisamente semplice limitando il tutto a quattro semplici tasti (passaggio, tiro, accelerazione, cambio giocatore). E allora perché non provare tutta questa comodità? Scesi sul terreno ghiacciato di gioco, ci accorgiamo che effettivamente manca un pochino un tasto "finta" e si è costretti a manovrare al meglio il giocatore per riuscirvi. C'è una cosa che da fastidio: la vicinanza minacciosa degli avversari; succede in pratica che questi gaglioffi si avvicinano e senza particolari gesti e/o mazzate riescono a impossessarsi del puck. Questo significa che non si riesce a difenderlo a dovere e si incorre nella consueta sindrome "da squadra di calcio dell'oratorio" (cfr. box dello xam in FIFA'99) per la quale si tende al passaggio fulmineo non appena possibile. Questa che ho citato quasi con candore, si rivela in effetti la grana più pesante dell'intera realizzazione, infastidendo non poco una giocabilità di per sé decisamente ai livelli.
Nelle situazioni di contrasto poi, si ha spesso la sensazione che il proprio giocatore rallenti, come trattenuto da chissà quale forza occulta; il che può naturalmente essere anche realistico (dal momento che se un marcantonio mi pressa non riesco ad andare veloce), ma trova scarsa rappresentazione grafica, dal momento che non si ha questa sensazione fisica del contatto in grado di suggerire un cambio di direzione o una spallata (al momento un gioco che c'entra poco, ma rende bene in questo senso è Winning Eleven 3 FV per PSX). Così, per amor di completezza, a volte capita addirittura di udire il suono del check, senza però che accada nulla al proprio uomo.
E quando si arriva al momento del tiro, ecco che si apprezza una chicca dei programmatori della Gremlin; il puck è piccolo e da sempre difficilmente individuabile, no? Ebbene, perché non appiccicargli una scia modello cometa, che ne identifichi immediatamente le intenzioni? È proprio quello che hanno fatto i suddetti e la cosa si rivela decisamente utile, nonché in qualche modo graziosa. Altro particolare interessante in fase d tiro è la possibilità di caricare la potenza con tanto di barra e naturalmente di impartire la direzione (a livello medio di difficoltà, uno dei colpi che escono meglio è il wrist top shelf shot), senza dimenticare che si può cambiare intenzione (realizzando così una finta) oppure caricare al massimo per realizzare uno slap shot.
Se vogliamo parlare di tocchi di classe, sbirciando a bordo campo si nota un allenatore poligonale che si sbraccia, impartisce ordini ai propri, si imbruttisce oppure si imbellisce a seconda dei casi e se non sbaglio è un personaggio inedito in assoluto. In termini strategici, da menzionare la possibilità di lasciare tutte le incombenze al suddetto animale da circo (il che si rivela una buona scelta per lo meno all'inizio) oppure prendere a carico sulle proprie

Le telecamere si soffermano sui giocatori presentando anche la relativa scheda; niente di eccezionalmente inedito, ma comunque ben fatto.

E questo è il tutt'altro che spettacolare diverbio tra due giocatori.

Il replay, questa volta deludente, mi permette di sottolineare anche il pubblico appiccicato alle paratie.

Come vedete, i parametri su cui intervenire ci sono, ma non lasciatevi ingannare dalla rappresentazione a destra, è un disegno, nulla di modificabile.

Il solito faceoff, momento cardine in una partita di hockey.

PUCKINOLOGY

Dal momento che vado avanti a recensire giochi di hockey da quando hanno inventato questo sport, mi pare anche il caso di rendervi partecipi delle banfe che i commentatori si scambiano in fase di aneddotica durante l'incontro e ringraziando il solito zio Diego Pastore, che mi aveva offerto il vademecum a suo tempo, ecco che vi sciorino delle inimitabili perle di saggezza.

Back Check – Quando i propri marrani ostacolano l'aneddotica avversaria verso e dentro la zona difensiva.

Biscuit - Sinonimo slang del puck, nonché di un altro ammennicolo di cui sono in possesso tutti i giocatori maschi.

Blueliner - Nickname del difensore. Deriva dal fatto che il difensore si trova sulla linea blu all'inizio della partita, vicino alla linea blu nella zona d'attacco e protegge la linea blu difensiva durante l'attacco avversario. Come dire una vita per il blu...

Blue Lines - Le due linee blu, della larghezza di un piede, posizionate alla distanza di 60 piedi da ogni porta.

Body Check - Utilizzo del corpo contro l'avversario. È regolare quando l'avversario é in possesso del puck o quando a essere contrastato é l'ultimo giocatore. Il MAO, dotato di gran panza, ci andrebbe a braccetto, se solo digerisse lo sport.

Box - Disposizione nella zona difensiva durante il penalty-killing dei bischeri che formano un quadrato ("BOX") di fronte al proprio portiere per fermare l'attacco avversario.

Breakaway - Contropiede che si ha quando un attaccante in possesso del puck supera i difensori nella zona di attacco creando un confronto uno contro uno con il portiere avversario. Il tentativo in extremis da parte della difesa di intervenire da dietro sul suddetto attaccante determina la chiamata del calcio di rigore.

Butt-Ending - Colpire con la parte finale della mazza un giocatore avversario; è illegale e porta alla chiamata della penalty. Anche detto mazz'ta.

Checker - Giocatore abile nel sottrarre all'avversario il puck mediante il contrasto fisico. I checker producono molte penalty.

Cherry-picking - Quando un giocatore, generalmente un attaccante, aspetta vicino od oltre la sua blue line il puck, avendo cosi la possibilità di trovarsi in breakaway.

Coast to coast - Quando un giocatore pattina con il puck dal suo fondo campo al fondo campo avversario. In pratica una beffa.

Crease - Area colorata di blu di fronte alla porta in cui puo trovarsi solo il portiere. È larga 4 piedi e lunga 8 piedi, ed è delimitata da linee rosse.

Deke - Anticipare l'avversario.

Down Low - L'area intorno e dietro la porta.

Draw Man - È il giocatore che guadagna il puck durante il faceoff. In Italia è anche detto il "Bellazio"...

Dump and Chase - Stile dell' Hockey che consiste nell'indirizzare il puck verso uno degli angoli della zona offensiva e tentare di riconquistarlo in seguito.

Faceoff - La contesa del puck tra due giocatori (uno per team) all'inizio o durante il riavvio di partita.

Faceoff Dot - Ognuna delle aree rappresentate sul ghiaccio da cerchi rossi o blu destinate all'esecuzione del faceoff.

Forecheck - Sbattere un avversario contro una balaustra, dopo aver preso una rincorsa. Questo è anche noto come mazz'ta sui denti.

Freezing the Puck - Trattenere il puck contro i bordi del campo con la mazza o con i pattini per rallentare il gioco.

Goal Line - La linea rossa che parte dai pali della porta e si estende fino ai bordi del campo.

Good saucer -Tirare il puck in aria come un frisbee, cercando cosi di passarlo a un attaccante.

Grinder - Un tipo di giocatore famoso per le sue checking ability e per il suo fair play; spesso il termine é associato a un difensore potente, ma che non fa molti punti.

Hat Trick - Realizzazione di tre o più goal da parte di un giocatore durante la partita. Il vero hat trick è quando un giocatore segna tre goal consecutivi (in Winning Eleven 3 FV, sarebbe il doppio morso del cobra) (Quello è il cobra di Cernobil, se volemo mette i puntini sulle i. Nd Duspa).

Mucker - Simile al grinder, ma con meno fair play durante il gioco. Questo giocatore tende a istigare gli avversari.

One-Timer - Tiro al volo da parte di un giocatore.

Penalty Box - La zona in cui si trovano i giocatori penalizzati durante la partita.

Point - Area vicino alla blue line in cui viene chiamato il tiro o il passaggio da parte dei giocatori. Esiste il left point e il right point.

Power Play - Situazione in cui una squadra ha uno o due giocatori in più rispetto all'altra squadra che ha causato delle penalty.

Pulling the Goalie - Sostituire il portiere con un "Extra Skater". Avviene quando una squadra perde, di solito di un goal, durante l'ultimo minuto della partita. È un metodo molto rischioso per cercare di pareggiare la partita.

Road Warrior - Un giocatore che ha delle ottime prestazioni quando gioca fuori casa.

Save - Un tiro bloccato dal portiere che, altrimenti, avrebbe portato al goal.

Screened Shot - Visuale del portiere impedita dalla figura di un giocatore che si frappone tra egli e il tiratore.

Slap Shot - Tiro che si ottiene colpendo di taglio il puck.

Slot - Area immediatamente di fronte alla porta compresa tra i cerchi del faceoff ed estesa fino alla fine dei cerchi. È in questa zona che vengono segnati la maggior parte dei goal.

Splitting the Defense - Azione in cui il giocatore con il puck cerca di scartare due o più giocatori nella zona difensiva avversaria.

Stick Handling - Controllo del puck sul ghiaccio.

Top Shelf - Termine usato per descrivere quando un attaccante tira il puck in una parte alta (all'incrocio dei pali) della porta nella speranza di sorprendere il portiere e fare goal.

Wraparound - Quando un giocatore pattina intorno alla porta avversaria cercando di far entrare il puck in porta sotto le gambe del portiere.

Wrist Shot - Tiro che si ottiene colpendo con la parte finale della mazza il puck.

Questo, invece, è il replay automatico, con la cacofonia di luci e colori a festeggiare il goal appena segnato.

spalle il doloroso compito di organizzare i compagni. In questo senso – anche se non saremo ancora in grado di disegnare gli schemi – le variabili sui cui agire sono quelle essenziali e sono più che sufficienti.
Tornando con balzo felino sul rettangolo (ovalizzato) di gioco, notiamo anche una discreta scelta delle telecamere – la metà delle quali inutilizzabile – che ci permette di avere immediato riscontro dell'opzione selezionata, velocizzando le operazioni. A onor dell'onesto va detto che nessuna delle suddette mi ha pienamente soddisfatto, forse perché nelle azioni di particolare velocità seguono un po' a rilento il giocatore e costringono a rallentare il gioco per osservare la predisposizione dei compagni. Vero è, in questo caso, che giungono in aiuto una caterva di indicatori direzionali posti ai piedini dei pattinatori e proiettati verso i propri fratelli, in modo da consentire di decifrarne al volo per lo meno il coseno dell'angolazione.
Ormai immancabile, il replay mi ha questa volta infastidito, un po' perché – a meno di clamorose sviste – manca la telecamera mobile, un po' perché manca l'opzione di salvataggio, cui eravamo ormai sin troppo abituati.
Parlando invece di IA, non siamo affatto sul fronte sgradevole del gioco, anzi; le azioni sono credibili e la difficoltà – nei tre livelli – ben calibrata, nel senso che gli spazi sono molto più facili da trovare a livello facile, mentre aumentando, i giocatori avversari si muovono in maniera più compatta, opprimendo maggiormente il portatore di palla e soprattutto in attacco diventano formidabili nei passaggi veloci e negli scambi spalancando varchi mostruosi nei quali infilano il puck. Questione di allenamento, fondamentalmente, e di attento controllo dei propri uomini. Un neo incredibile, invece, si riscontra durante i combattimenti, nei quali non si ha la vera e propria sensazione di rabbia e di pestaggio, quanto piuttosto di una rappresentazione teatrale mal riuscita, ma del resto non è certo uno dei punti fondamentali.

Ed ecco i due allenatori che sbraitano; come potete notare, graficamente nulla di eccelso, ma l'idea è carina e apprezzata.

La tecnica del Dump and Chase funziona solo con un buon movimento della squadra, ma è a rischio di Icing e di contropiedi.

Una delle inquadrature; più sono ravvicinate e più onerose diventano, scadendo a volte nell'ingiocabile.

LE ALTRE DUE FACCE DEL PUCK
Ma una simulazione su computer, oggi, è anche altro (e anzi, per alcuni, è principalmente altro) ossia grafica e sonoro. Posto che si è fatto un buon uso del motion capture (cui si è sottoposta la squadra degli Sheffield Steelers), il dettaglio raggiunto sul campo è dignitoso, ma mai eccessivamente raffinato, del resto i titoli Gremlin hanno sempre sofferto di una certa inferiorità in questo senso rispetto ai corrispettivi EaSports. Oltre al solito problema del pubblico appiccicato, osservando si nota anche una certa spigolatura sulle paratie che dovrebbero essere curve, ma questo è cercare il pelo nell'uovo. I maligni ribatterebbero ovviamente che il pelo nell'uovo in NHL '99 non c'è, ma chiudiamo subito la polemica, prima che il ghiaccio si freddi (ehm...).

Altresì va detto che un buon lavoro è stato fatto sul fronte luci e riflessi, comprensive di flash dei fotografi dagli spalti.
Dal punto di vista sonoro, la prima cosa che si fa notare è un utilizzo proprio del suono tridimensionale, che rende l'idea di un certo posizionamento in campo e contribuisce al maggiore coinvolgimento. Però alcuni effetti sonori non sembrano esattamente realistici, mentre sul fronte telecronaca va detto che è roba buona e all'altezza, ma pare un filo troppo ripetitiva e, se vogliamo mette i puntini sulle "i", i nomi sono ovviamente storpiati (del resto, chi li conosce?). La musica è dei Mogwai, gruppo scozzese, che non so bene per quale ragione mi ricorda alla lontana i Nirvana. Probabilmente sono io a essere fritto...

Massimo "l'Anziano" Svanoni

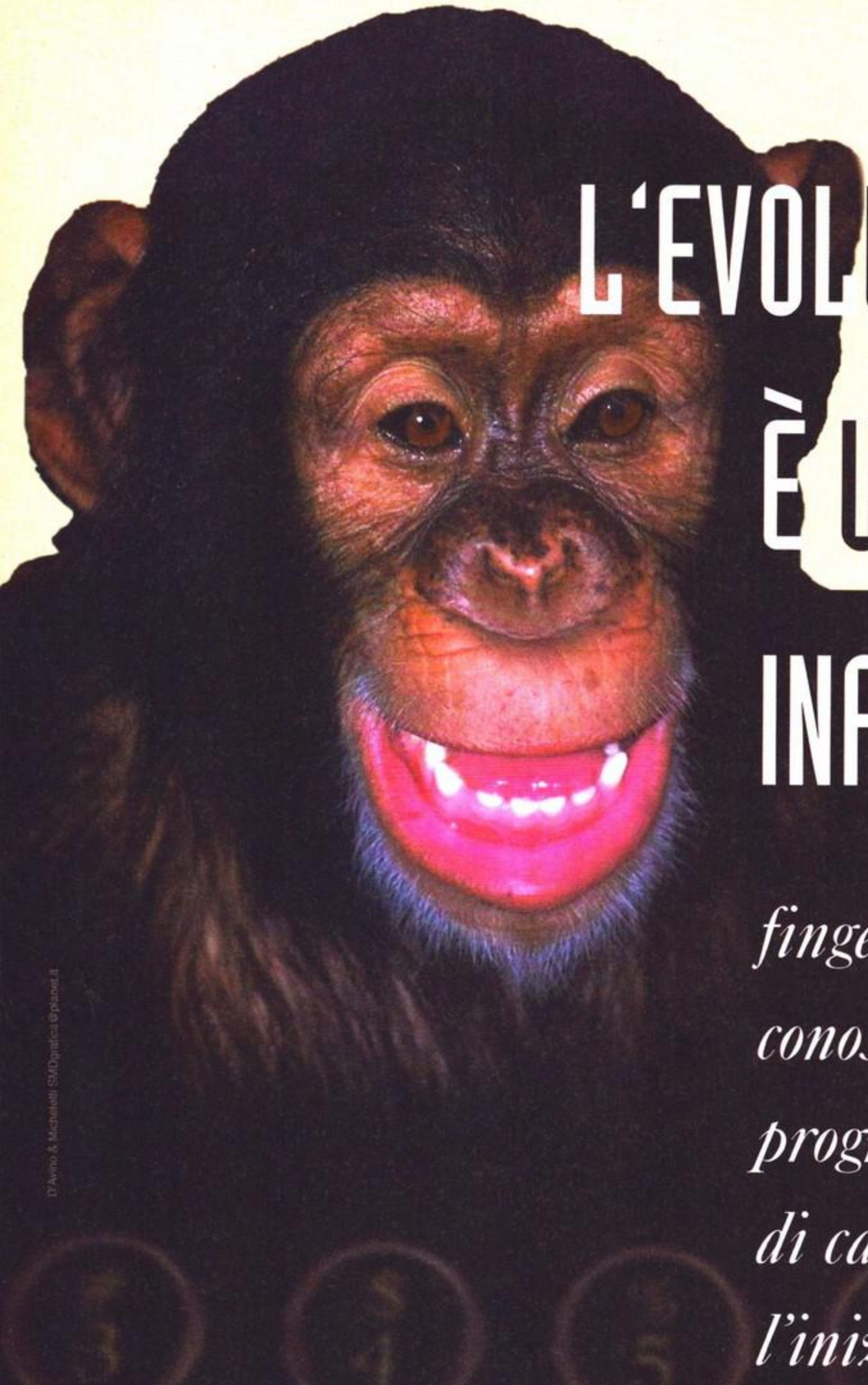
PC

Adesso dico una cosa pesante. L'hockey su computer può essere più divertente del calcio. Perché? Presto detto: certi giochi di calcio lasciano al giocatore poche libertà, sicché il giocare si traduce in uno stolto passare la sfera in fretta e furia cercando di portarsi a ridosso della porta per segnare. Ebbene, lo stesso discorso vale per l'hockey su ghiaccio, fatta eccezione che in questo caso non è proprio immediato controllare uno dei propri uomini; ossia pigiando la direzione sinistra non è detto che il marrano ci vada in botta, ma occorre tenere conto di una certa inerzia e imparare a fare certe manovre. È qui che fondamentalmente si centra il distacco, e qui che nasce l'elemento "margine di miglioramento" che può fare la differenza in una simulazione sportiva e che in alcuni degli ultimi titoli di hockey che mi sono capitati per le mani fa (intrinsecamente) la differenza. In Actua Ice Hockey 2 quello tra i difetti che più si fa sentire, e quella piccola grande imperfezione nella giocabilità cui accennavo nella recensione, ossia la perdita del possesso del puck al semplice contatto. A mio giudizio è proprio lì che occorrerà concentrarsi per migliorare nel senso suddetto, sino al giorno in cui si arriverà a riuscire a spostare il puck anche di un soffio, saltando l'avversario.
E se proprio vogliamo tirare le file, ecco un prodotto che merita, anche se sul gradino più alto del podio è tuttora insediato il solito scomodo rivale (la mia copia del quale – ne sono certo – un giorno il Pisco mi restituirà...).

HARDWARE

Qui dice che basta un P166 con 16MB di RAM e la sua brava scheda acceleratrice (compatibile con il Direct3D, versione 6). Poi dice anche che è presente la versione software (ed è vero) e che in tal caso occorre la macchina un po' più veloce (e questo è relativamente vero, nel senso che tutto dipende dal quell'un po'). In realtà le raccomandazioni riguardano un P200MMX con 32MB di RAM e quanto detto sopra, ma io che sono una canaglia vi dico che conviene la seconda generazione (P2), conviene un bel pad con quattro tasti, una bella scheda audio con supporto al suono tridimensionale compatibile con il Direct Sound e se la scheda grafica è AGP tanto di guadagnato. In ultimis dall'HD vi partiranno 5, 305 oppure 545 MB, che vi piaccia o meno.

XENIA
EDIZIONI



L'EVOLUZIONE È UN PROCESSO INARRESTABILE

fingere di non conoscere il progresso rischia di castrare l'iniziativa.

PC ACTION

il progresso,
conoscilo bene.

D'Avino & Machiavelli SM Digrafica @ planet.it

GET HEAVY

PIÙ INTENSO OLTRE 40 MISSIONI SEGRETE (ANCHE ALL'ESTERNO) PER SQUADRONI SUPER-ADDESTRATI.

PIÙ DURO ASPRE BATTAGLIE IN CONDIZIONI SCI-FI DAVVERO OSTILI - DALLE PALUDI ALLO SPAZIO.

PIÙ VELOCE INCREDIBILI COMBATTIMENTI CHE UTILIZZANO IL NUOVISSIMO MOTORE DARK-SIDE ACTIVISION.

HEAVY GEAR II

TM

Manuale e scatola in italiano.
Requisiti tecnici: Win '95, P133, 16 Mb RAM,
3D Hardware Card richiesta, DirectX 6
Supporti Hardware: 3DFX (Banshee chipsets incluso),
Rendition, Nvidia, Power VR, Matrox, ATI, Intel

3D

DREAM POD 9 · TARGET GAMES · OFFICIAL HEAVY GEAR UNIVERSE

PC CD-ROM

MANUALE IN ITALIANO

Numero Verde 167-821177

© 1998, 1999 Dream Pod 9, Inc. and Target Games, AB. Based on the HEAVY GEAR™ universe created and owned by Dream Pod 9, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. © 1998, 1999 Activision, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

ACTIVISION

www.activision.com

www.leaderspa.it

LEADER

Qualità Interattiva.

STAR PLAYER · STAR PLAYER · GAMES machine

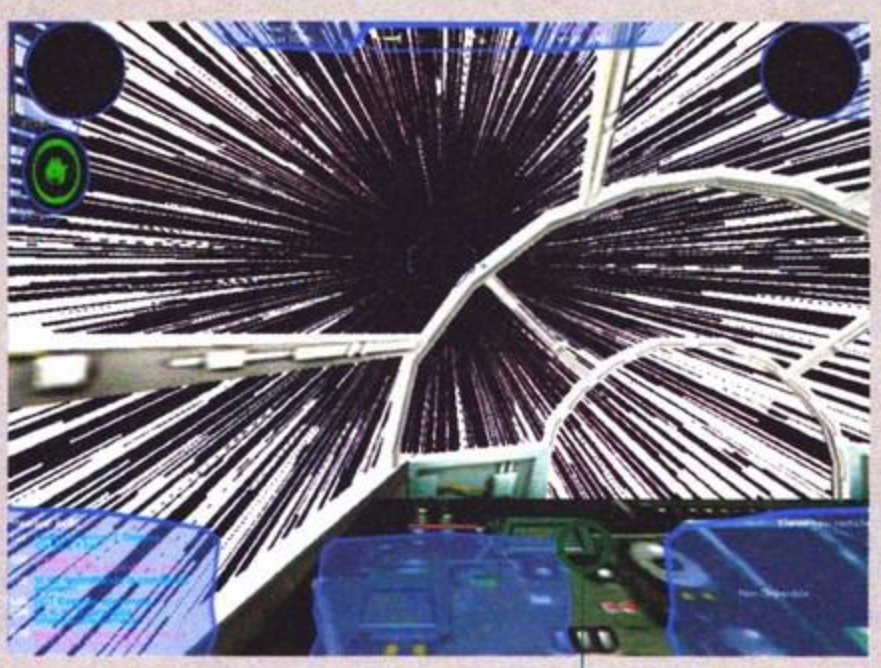
STAR WARS X-WING ALLIANCE

A Bordo della seconda Morte Nera, battaglia di Endor. Imperatore: "... Ti assicuro che siamo del tutto irraggiungibili dai tuoi amici qui." Luke: "Questa vostra fiducia è la vostra debolezza!" Imperatore: "E la tua fede nei tuoi amici è la tua!" Luke: "Si, ma sempre una volta in meno di lei!" Imperatore: "Ah sì? Specchio riflesso!" Luke: "Asino fesso buttati nel cesso!"

Facevo ancora le superiori quando, nel 1992, Lawrence Holland e Edward Kilham proposero al grande pubblico il loro X-Wing, un simulatore senza precedenti visto che dopo 15 anni di silenzio tornava a farsi sentire una saga che imparai ad amare da piccolo e che, a 22 anni di distanza, continua tuttora ad appassionarmi. Beh, avendo avuto solo tre anni all'epoca della prima proiezione di Guerre Stellari a cui andai con mio padre, io stesso non è che abbia dei ricordi vividi della giornata, fortunatamente negli anni successivi vidi i tre film tante di quelle volte da conoscerne a memoria tutti i passaggi maggiori... una trama che si dipana lentamente e che esplode dalla metà del secondo film in avanti.
Come per la storia cinematografica di Luke, Han e compagni, anche quella videoludica fu graduale. Lawrence ed Edward, pur ripercorrendo tutto ciò che di caratteristico vi fu nei film, lo fecero con una certa testa: la trama di X-Wing iniziò agli albori della ribellione, dalla scoperta dei piani della Morte Nera fin oltre la battaglia di Yavin. In essa si vide l'arrivo del pesantissimo B-Wing e l'apparizione del TIE Advance (cinematograficamente parlando, ancora un prototipo nelle mani di Vader). In TIE Fighter, dalla parte dell'impero, vi furono una serie di conflitti per sedare la ribellione nei sistemi dell'anello esterno e fu la volta dell'irraggiungibile TIE Defender, del Missile Gunboat e delle tattiche strategiche dell'inarrivabile Ammiraglio Thrawn (colui che nel futuro prenderà il posto di Vader a capo dell'Impero dopo la sua caduta).
Ora, dopo la parentesi X-Wing vs TIE Fighter, creata solo per mettere a confronto i migliori piloti della rete, ecco il continuo: la fuga dal pianeta di Hoth, la ricerca di una base sicura per l'Alleanza e la Battaglia di Endor, epilogo, appunto, di

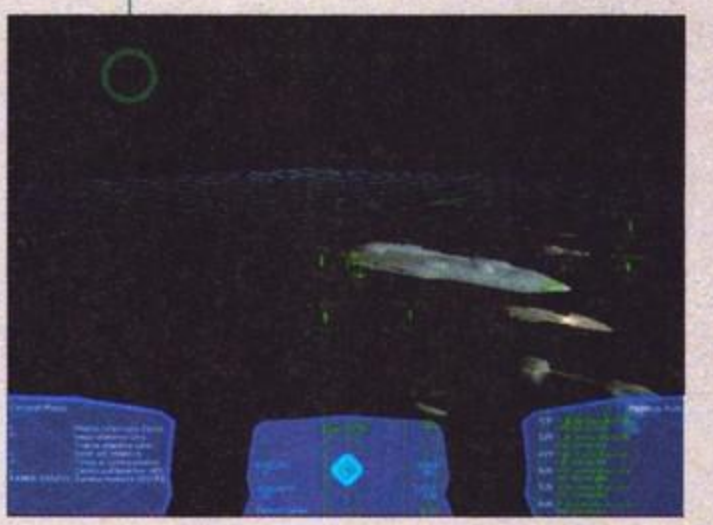
Esplosione incredibile alla stazione di vostro zio Antan, da notare come i pezzi di quello che era un mezzo vengano sparpagliati in giro. Peccato che non vi sia la tipica esplosione con anello...

Una bell'immagine della presentazione: il vostro trasporto correlliano serie YT 2000 in fuga da Hoth (si notano le scariche dei cannoni ionici da superficie), ed è qui che iniziano i guai!



L'immancabile mappa tattica 3D esiste in questa forma sin dai tempi di TIE Fighter, saperla utilizzare a dovere faciliterà parecchio le missioni avanzate.

Siiiii, ce l'hanno messo questa volta l'iperspazio!!!



Non appena la nave da trasporto si sarà avvicinata alla stazione noi potremo tornare a casina... Io ho già puntato la boa: mia mamma ha fatto le lasagne e con più si raffreddano con più finisco per andare verso il Lato Oscuro!

Alla vostra stazione di servizio non manca niente, beh, a parte degli imperiali che ficcano il naso... ma quelli arriveranno tra breve! Da notare il santino di Yoda (ok, ce l'ho messo io però volete mettere che storia?).

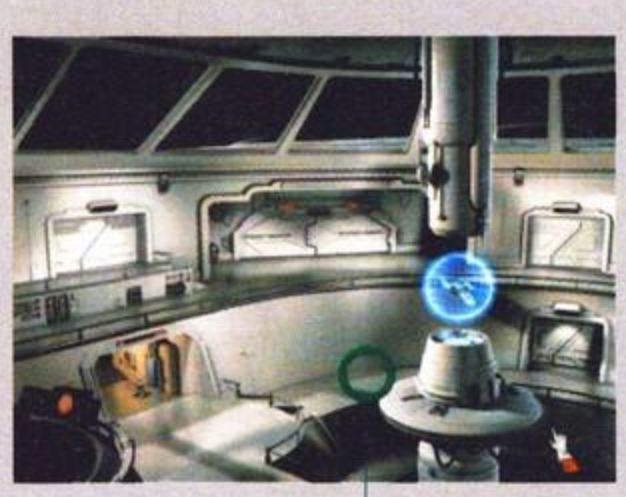
una delle più belle trilogie, se non la più bella, di tutti i tempi: quella di Star Wars!
Alliance si apre proprio così: con la fuga dei ribelli dal pianeta ghiacciato, scoperti e inseguiti da Darth Vader. Ma... un momento, quello in fuga non è né un X-Wing né il Millenium Falcon! Che diamine c'entra con la nostra storia? Beh, in apparenza proprio nulla, anche perché la novità del gioco è proprio questa: voi non siete un eroe ribelle come la Lucas ci aveva abituato fino ad ora, ma il figlio di un industriale che dirige una ditta di trasporti, la Azzameen. Siete stati chiamati su Hoth per la consegna di alcuni medicinali e ora, inaspettatamente, vi trovate nel bel mezzo della guerra tra l'Impero e l'Allenaza! Che tempi! Colpiti gravemente da un caccia, siete così costretti a fare una piccola deviazione alla stazione di rifornimento di vostro zio Antan, ed è qui che si comprende un po' per la prima volta come vanno le cose nella vostra famigliola: Tomaas, vostro padre, sembra avere una certa simpatia per i ribelli, mentre suo fratello vede questi sovversivi come un qualcosa che potrebbe minare quella stabilità economica costruita con fatica nel corso degli anni... Peccato che non sappia come, tra breve, tutto quello che ha creato si trasformerà in polvere a causa delle dure leggi del mercato: ancora più spietate di Vader in persona!
Vostra sorella e gli altri due fratelli vi chiamano Asso anche se, in effetti, non avete mai guidato neppure una nave là fuori. Non preoccupatevi, comunque, ne avrete tutto il tempo! I vostri primi incarichi, come al solito, saranno una sorta di campo i prova, con esercizi su come guidare un veicolo da trasporto, come eseguire certe manovre e agganciare container, insomma, la tipica vita da camionista del futuro.
Destino vuole però che voi non siate gli unici nel settore a voler far soldi nel campo dei trasporti, un'altra famiglia sembra intenzionata con ogni mezzo a battervi su tutti i fronti: quella di un certo K'armyn Viraxo... Fino ad ora l'equilibrio tra il vostro e il loro esercizio era abbastanza stabile ma le recenti preferenze "politiche" di vostro padre per i ribelli, hanno iniziato a facilitare un po' troppo i vostri avversari che, messovi in cattiva luce agli occhi dell'Impero, vi costringeranno ad abbandonare l'attività: il prologo della vostra carriera di ribelli!
Non male come inizio, eh? E pensate che in effetti il divertimento inizierà solo ora! Una volta che arriverete sulla Mon Calamari Defiance, il gioco si articolerà tra missioni per conto dell'Alleanza e altre per conto della vostra stessa famiglia, due trame distinte che, ora della fine, si trasformeranno in un tutt'uno e sfoceranno all'attacco della seconda Morte Nera: sul Millenium Falcon tra i condotti per il generatore principale!
Tutti quelli che hanno giocato al primo mitico X-Wing si troveranno assolutamente a loro agio tra le opzioni di gioco, rimaste del tutto inalterate da allora. Attraverso l'atrio principale potrete decidere di allenarvi nella cosiddetta Arena dei Piloti, rigiocare al simulatore le missioni già giocate, gustarvi i dati tecnici di ogni velivolo presente nel gioco, oppure entrare nella sala briefing per una vera missione che segue la trama principale.
Per quanto concerne l'Arena, posso solo dirvi che è il campo d'allenamento dei piloti: una sorta di discarica nella quale potrete far vedere quanto valete tentando di battere i record dello stesso Skywalker, Wedge o chissà chi altro. Gli esercizi andranno dalla gara in un percorso ad anelli al passaggio in alcuni asteroidi cavi, senza dimenticare il recupero di droidi e l'eliminazione di postazioni laser durante una corsa a 400 Klick. I risultati li potrete poi vedere al vostro rientro che potrebbe valervi qualche encomio da parte dei vostri istruttori.
Nulla da dire per quanto concerne le missioni storiche se non che oltre a rigiocare a quelle a cui avete già partecipato, potrete dedicarvi a scontri in multiplayer/skirmishing modello XvsT. Basterà decidere il numero dei partecipanti, il tipo di mezzi a disposizione, l'arena e le squadre, per poi impugnare il joy e buttarsi nella mischia!
Tutt'altra cosa è invece la sala briefing: il cuore della nave, il fulcro su cui si basa ogni vostra

CRONOLOGIA VIDEOLUDICA DI UN MITO

Di giochi se ne sono visti parecchi su SW e perciò mi è sembrato il minimo creare questo specchietto per mostrare il loro intrecciarsi riferito ai fatti principali mostrati nella cinematografia di George Lucas. Da notare che Rebellion, essendo essenzialmente uno strategico puro e semplice, non è contemplato nella seguente lista, ricordate comunque che l'anno 0 è considerato quello in cui cadde la battaglia di Yavin in Guerre Stellari.

EPISODIO 1 (anno -45)
La Minaccia Fantasma
Racer
FINE DELLE GUERRE DEI CLONI (anno -35)
NASCITA DI LUKE E LEIA (anno -18)
X-wing (dal -1 a +1)
Rebel Assault
BATTAGLIA DI YAVIN (GUERRE STELLARI anno 0)
Dark Forces (dallo 0 al +1)
Tie Fighter (da 0 a +3)
Rogue Squadron (dallo 0 al +5)
BATTAGLIA DI HOTH (L'IMPERO COLPISCE ANCORA anno +3)
Shadows of the Empire (dal +3 al +4)
X-wing Alliance (dal +3 al +4)
Yoda Stones
X-Wing vs TIE Fighter: Balance of Power
BATTAGLIA DI ENDOR (RITORNO DELLO JEDI anno +4)
Dark Forces 2: Jedi Knight (dal +6)
L'EREDE DELL'IMPERO E TUTTI GLI ALTRI LIBRI (dall'anno +9)

Altro filmato al termine di una battaglia: l'A-Wing vince almeno quanto Daltanius!



...(senza parole) Ricordate l'atrio della Mon Calamari in X-Wing? Ditemi se non è stato migliorato!

La hall della vostra nave di famiglia verrà riempita di trofei a mano a mano che terminerete le missioni omonime. Il robot che vedete lì è il vostro fidato MK...

Un esplosione come questa a distanza ravvicinata può davvero rovinare il lavoro del vostro dentista, perciò alla larga!

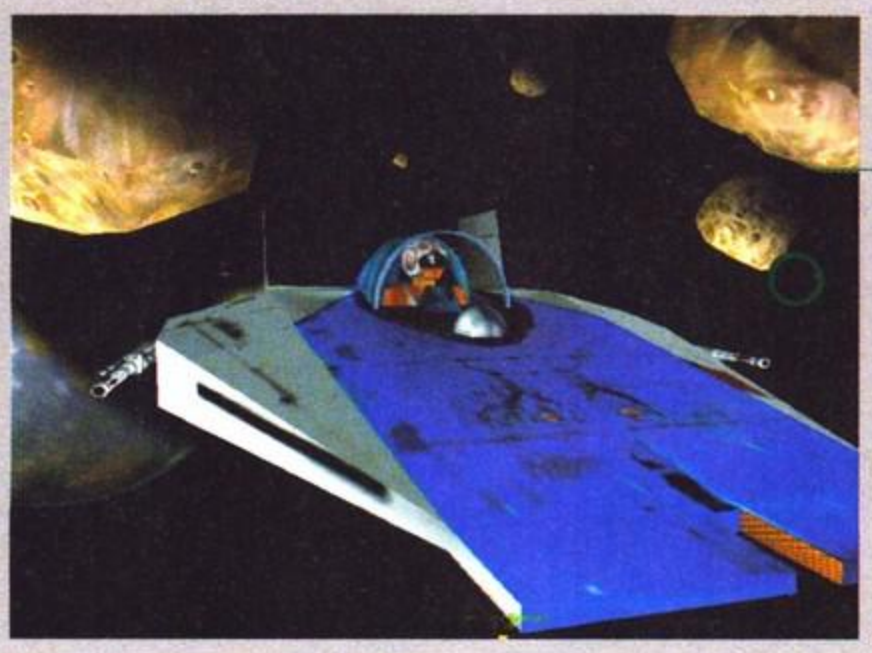
EPISODE 1: MENO DI TRE MESI ALL'USCITA!

Le vacanze sono la cosa che, durante l'anno, tutti quanti aspettano come manna dal cielo e perciò quando finiscono segnando l'inizio di un nuovo anno scolastico/lavorativo, non è mai troppo bello... Almeno non lo era fino a quest'anno! Già, infatti quest'anno a settembre, e per la precisione il 17, anche in Italia potremo vedere La Minaccia Fantasma I! Ok, i più fortunati l'avranno già visto in America (come sapete è uscito il 19 Maggio) o in Inghilterra (uscirà a Luglio), però sono sicuro che ci sarà talmente tanta gente alla prima anche qui da noi che sarà un problema trovare un biglietto!

In USA, nonostante la stroncatura da parte dei critici che hanno definito il film "più che commerciale", le code davanti ai cinema sono iniziate tre mesi fa, e i fanatici hanno sfruttato un sistema, spiegatomi da un americano durante la recente visita all'E3 (porca pupazza: ho mancato il film di un giorno!!! Se non è rogna questa!), davvero ingegnoso. La gente ha costituito gruppi di 10-15 persone in modo da riuscire ad avere sempre un rappresentante appostato davanti alla sala di proiezione 24 ore al giorno, 2 o 3 ore a testa per poi passare il "testimone" all'amico seguente arrivato per dare il cambio. Naturalmente agli stessi gestori dei locali è stato dato un limite di biglietti cedibili per ogni persona, per tanto non vi dico che cosa c'era fuori dal teatro cinese di Los Angeles, un vero inferno, ve lo posso assicurare! Un'ultima dritta prima di chiudere il box: al sito ufficiale di SW sono disponibili, oltre al trailer in formato Quicktime 4.0 di dimensione 16/9, anche le pubblicità che stanno andando in onda in TV negli USA riguardanti i personaggi principali. Attualmente sono 4 gli spezzoni, anche se c'è qualcuno che è pronto a scommettere che in totale siano 6... Beh, io mi metto il casco da ribelle, poi si vedrà!

FBS

Che belle le scie e gli effetti di luce, eh? Peccato che lo stesso non si possa dire dell'accuratezza delle texture: io sono Rosso 2 e sulle ali di tutti i caccia sono indicate tre righe, come se tutti fossero Rosso 3... Bah!



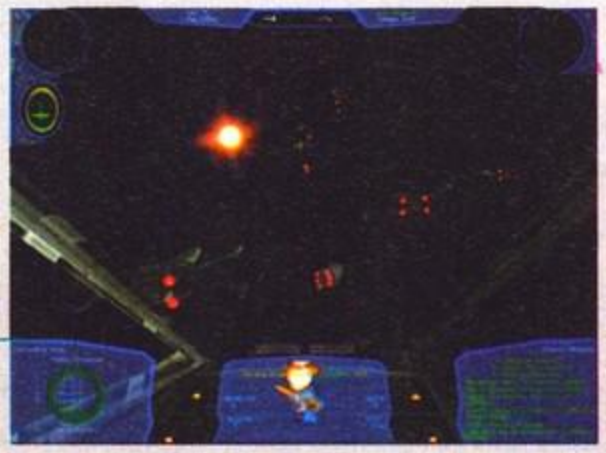
Ennesima visuale esterna. Da notare il pilota a bordo del caccia... Se ci avvicineremo ancora di più potremmo vedere addirittura se 'sta mattina si è rasato o meno!

Wow! Un incrocio al limite delle possibilità umane e il TIE Bomber è storia!!! Peccato che successivamente io sia diventato geografia!

missione. All'inizio vi verrà spiegata la situazione bellica con tanto di background storico, poi via con la mappa tattica in cui s'illustrerà la vostra funzione in ogni battaglia, insomma, proprio come accadeva in X-Wing o TIE Fighter. Potrete rivedervi la pappardella quante volte vorrete, poi però dovrete necessariamente andare al cockpit della nave, sarà da qui che, qualora ve ne fossero le possibilità, potrete scegliere quali missili montare sul vostro caccia e quali contromisure, poi potrete prendere il volo...
Il gioco è suddiviso in una serie di "battaglie", una singola "battaglia" dura in media sei/sette missioni, dopodiché vedrete un filmato che vi introdurrà a un nuovo conflitto. Potrete rigiocare ogni missione quante volte vorrete però, una volta che accetterete il risultato finale, non potrete più tornare indietro per ottenere onorificenze extra attraverso incarichi segreti nascosti... Sto parlando di disposizioni non esplicitamente espresse dal comandante ma utili ai fini della buona riuscita di un incarico. Chessò, l'identificazione di un carico prima della sua distruzione, la cattura di uno shuttle non previsto in fuga da una stazione, ecc.
Ok, ora qualche parolina riguardante i mezzi presenti nel gioco e il loro controllo. Inizialmente, data la vostra funzione di "camionista spaziale", sarete per lo più legati a mezzi correlliani quali i modelli YT 1300 (come il Millenium Falcon) o YT 2000 (quello che poi diventerà il vostro personale veicolo... quello della fuga di Hoth mostrato in una foto!), sarà con l'entrata nella ribellione che vi avvicinerete ai classici Wing: X, A, Y e B. Per facilitarvi la loro guida, nonostante i display e gli indicatori possano essere in posizioni diverse a seconda del mezzo, la gestione dei sistemi energetici e degli armamenti sarà sempre uguale.
Tutti i giocatori dei precedenti capitoli sapranno a memoria 'sta storia, sono però costretto a ripeterla per tutti i nuovi "cadetti". Ogni nave avrà un solo generatore che erogherà una certa potenza, voi, tramite un paio di deviatori, potrete decidere dove orientare questa potenza: se ai laser, agli scudi difensivi o ai motori della nave. Già, perché quando sparerete a un nemico o quando verrete colpiti da qualcuno, le cariche delle vostre armi o il valore degli scudi diminuiranno, sarà allora necessario riconfigurare il generatore in modo che questi le ricarichi così da non rimanerne privi. Certamente potreste fare in modo che la ricarica dei laser e degli scudi sia sempre al massimo,

La possibilità di spostare la testa e andare alla visuale laterale è utile per parecchie cosette: per fare manovra, per non sputare la gomma da masticare sul cruscotto e per salutare gli amici sui caccia vicini.

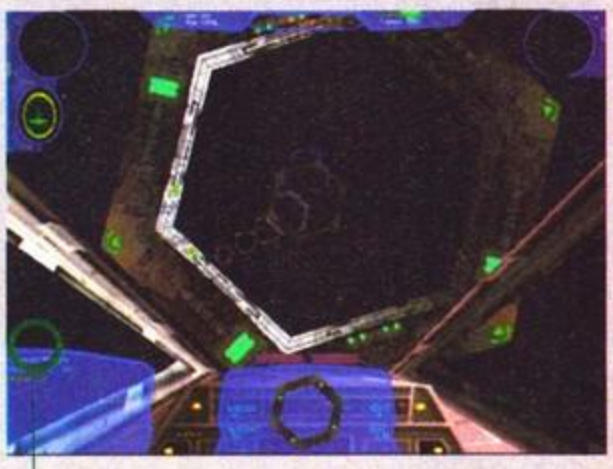
La partenza dall'hangar è parecchio coreografica, anche perché si potrà scegliere da che angolazione osservare il tutto.



L'essere membro di una squadra ha i suoi lati positivi e i suoi lati negativi, i positivi sono che sarete sempre coperti, i negativi che certamente farete meno punti!

così facendo però non avanzereste più potenza per il funzionamento dei motori e andreste a una velocità che è la metà di quella nominale... Insomma, la potenza dei motori altri non è che quella non utilizzata dai laser e dagli scudi, perciò se mettete a 0 le ricariche di questi due parametri, nonostante i due inizieranno a scaricarsi lentamente, la vostra nave andrà molto più veloce!
Per quanto concerne le armi, ogni mezzo sarà dotato di un diverso numero di cannoni laser o ionici (per disabilitare gli avversari e renderli così inoperativi), vari tipi di missili dalla più disparata velocità/potenza, contromisure per evitare di venire agganciati da testate belliche e gadget extra come raggi traenti (se dicevo trattori da camionista diventavate un contadino!) e disabilitanti, anche se logicamente tutto questo è legato al tipo di veicolo di cui si sta parlando; in generale più è grosso e più è probabile che 'sti affari ci stiano in esso.
Altri sistemi comprendono la memorizzazione di un bersaglio ad un certo tasto e l'utilissimo sistema radio per dare ordini ai propri compagni di squadra. In merito a quest'ultimo va detto che accanto ai soliti comandi legati alle combinazioni di tasti (shift+A per far attaccare il vostro obiettivo ad un amico, shift+C per essere coperti, ecc..), questa volta c'è anche la possibilità di visualizzare un display molto completo col quale, girando per un menu numerico, si potranno dare delle direttive precise a ciascun uomo, squadra o pizzeria nei dintorni. Certo all'inizio perderete un po' di tempo, ma poi tutto sarà automatico come comporre un numero di telefono ("Una Napoli, due Primavera e una prosciutto e funghi!", "No, io sono tuo padre!")! La vera novità resta comunque la cabina virtuale: selezionando un certo nemico e attivando il locking, lo seguirete con lo sguardo anche quando vi andrà alle spalle e quindi ci impiegherete molto meno a portarvelo davanti ai cannoni e a sforacchiarlo a dovere! Un mito! Bene, dando un'occhiata di sicurezza al manuale non credo di aver dimenticato cose troppo importanti, il resto lo imparerete sul campo, d'altronde quello che ho spiegato qui doveva servire solamente per farvi capire a che genere di giochi appartiene 'sto Alliance e non a farvi diventare dei piloti della ribellione, per questo ci vuole molto più tempo, passione e soprattutto quella scintilla che ci circonda e ci lega tutti: la Forza!

Un mito! Una volta sui mezzi pesanti, potrete dire al vostro droide MK di guidare la nave e voi vi potrete infilare nelle postazioni delle torrette quadrinate per far fuori i nemici da lì!



Uno dei numerosi esercizi d'allenamento: il tunnel! A mano a mano che supererete gli anelli senza danni la vostra velocità aumenterà... Vedete però di fare fuori in tempo le postazioni laser!

Un Y-Wing ribelle salta in aria nell'attacco contro uno Star Destroyer, speriamo di non fare la stessa fine!

Fabio "FBS" Simonetti

PC

La Lucas riprende a colpire nel segno! Dopo gli ultimi 3 prodotti riguardanti Guerre Stellari non proprio convolgenti (sto parlando di X Wing vs TIE Fighter Rebellion e il recente Rogue Squadron), finalmente si è tornati al divertimento e alle frame d'azione che hanno reso famosi giochi del calibro di X-Wing e TIE Fighter. L'atmosfera che si respirava in questi due classici ora si può respirare in questo nuovo prodotto che, volendo ben vedere, non è altro che la naturale evoluzione di quello spirito di gioco che tanto ci aveva entusiasmato all'epoca. L'idea vincente è stata aggiungere alla vita di un pilota "tutto lavoro", come potevate essere voi nei panni del ribelle di X-Wing, dei risvolti di tipo "famigliare" e di condire il tutto con nuovi effetti uniti ai classici comandi rimasti invariati dalla prima simulazione nel mondo di SW (no, non sto parlando di quella ad opera dell'Atari del 1982, parlo di X Wing!). Certamente se possedete un joy con più tasti supplementari vi troverete meglio visto è considerato che l'adattare la vostra velocità al nemico e il giocare col generatore S.L.E. (Shield Laser Engine) non sono più un optional ma tecniche obbligate. Alliance è quello che volevo trovare un paio di anni fa in X-Wing vs TIE Fighter e che si era iniziato a delineare col data disk Balance of Power. Le mie preghiere sono state ascoltate e ora, finalmente, si potrà saltare nell'iperspazio come cangiuri, tornare a far fuori i tanto odiati TIE (scusate la mia indole ribelle, ma sono troppo vecchio per essere fedele all'impero!) e godersi una trama davvero azzeccata: da una parte una famiglia che ha problemi di lavoro causati dall'impero, dall'altra la ribellione che ha problemi a carpire dell'impero (e due!) e del mezzo di droide esaltato che vorrebbe averne una, per il fatto di essere solo una macchina, non ce la potrà mai fare! Divertente!
Le missioni sono abbastanza diversificate le une dalle altre e non vi faranno certamente venire a noia il gioco, il loro numero poi non è affatto basso e il mordente di poter partecipare, alla fine del gioco, alla mitica battaglia di Endor contro la seconda Morte Nera la dice davvero lunga! Se poi questo non vi basta immaginate gli scontri in multiplayer sulla rete nei quali potrete davvero dimostrare chi è il pilota più "Forte" (voglio dire con più Forza!)!
Graficamente parlando Alliance è su standard molto alti, con effetti grafici davvero azzeccati (lens flare a parte), luci in real time e modelli texturizzati che lasciano indietro anche quelli di XvsT (i mezzi si danneggiano addirittura!). E che dire delle musiche? Semplice: le migliori che si siano mai sentite in una produzione Lucas, e non sto esagerando! L'iMUSE, il noto sistema musicale che adatta i brani arrangiandoli a seconda della situazione in cui vi trovate, funziona davvero bene e molti passaggi sonori ricordano il classico X Wing, con la differenza che in 7 anni le schede sonore si sono evolute a tal punto da produrre musiche della qualità di un CD pur senza sfruttare tale supporto (che, come in XvsT dava dei rallentamenti meccanici a dir poco incredibili nell'azione).
Su, a questo punto l'avrete capita se siete amanti di SW o delle simulazioni spaziali in genere, questo gioco non ve lo dovete far scappare assolutamente, in esso c'è troppo della trilogia perchè lo abbandoniate sugli scaffali del vostro negoziante di fiducia, e poi non potete lasciare che sia quel marpione di Lando Calrissian a guidare il Falcon: alla fine del film quello farà fuori il radar!

HARDWARE

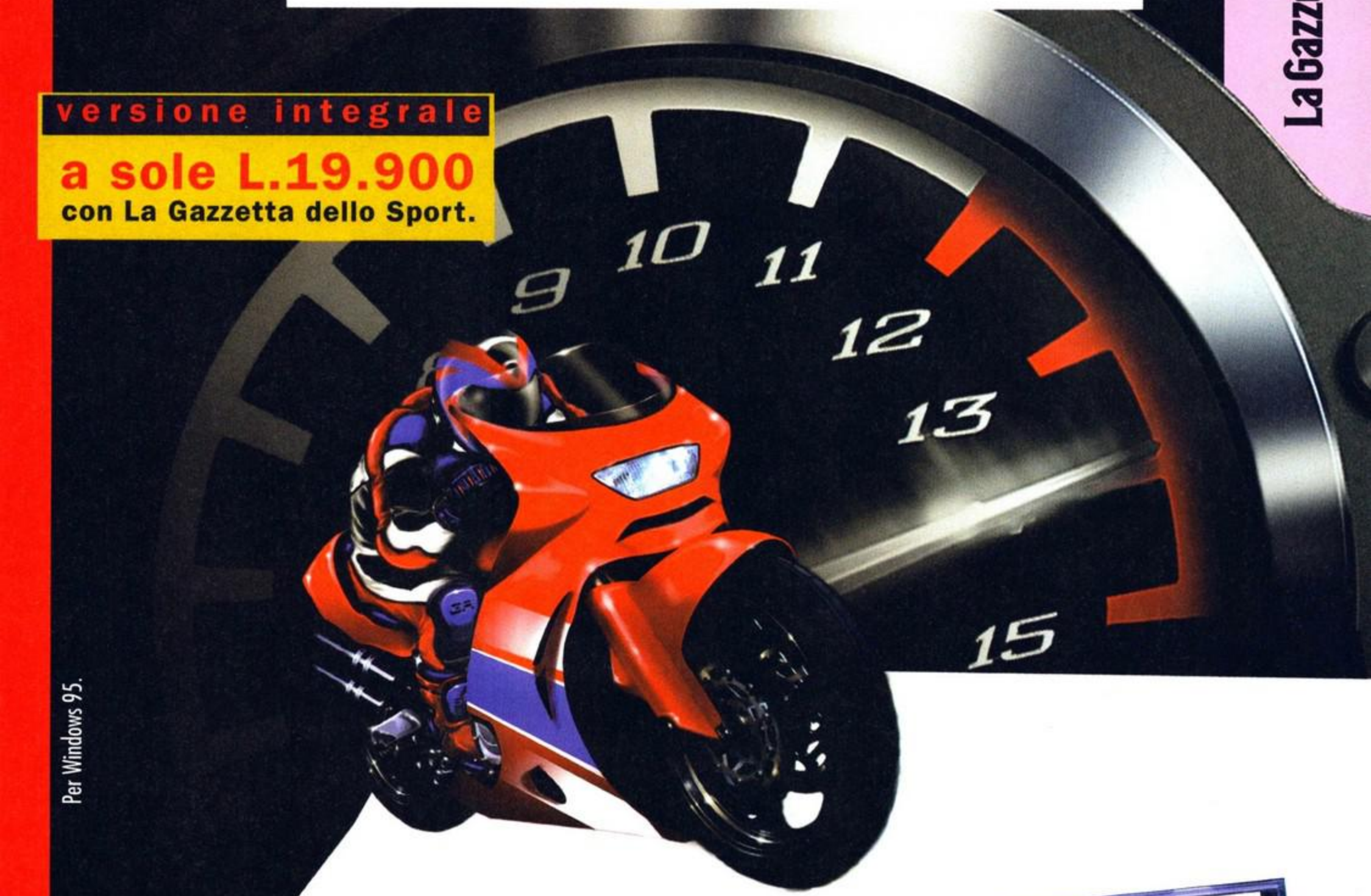
Sottolineiamo subito una cosa: se non possedete un joystick non potete giocare ad Alliance, ok? Oltre a ciò, il minimo consigliato per il gioco è un P200 con 32MB di Ram, 300MB liberi in HD, un lettore CD 4X, una scheda grafica PCI o AGP da 2MB e una scheda sonora 16 bit.
Il sistema consigliato è invece dotato di processore P2 con 64MB di Ram, una scheda grafica AGP e, naturalmente, un acceleratore grafico del calibro di Monster o Voodoo 2 (tanto per la cronaca: il gioco sfrutta le DirectX 6.0, comunque comprese nel CD... contenti ora che l'ho detto?). Il gioco supporta le moderne schede audio 3D, anche se io personalmente ho avuto qualche problema a far funzionare il 3D environment della mia 'SBLive!: semplicemente i suoni venivano tagliati male col risultato che alcuni di essi risultavano più bassi del dovuto (laser in primis). Se non fosse solo un mio problema dei patch saranno sicuramente distribuiti entro breve, e comunque usando la scheda in maniera normale tutto funziona più che bene.

Redline Racer

La Gazzetta dello Sport

versione integrale

a sole L.19.900
con La Gazzetta dello Sport.



Per Windows 95.

In collaborazione con:

Ubi Soft

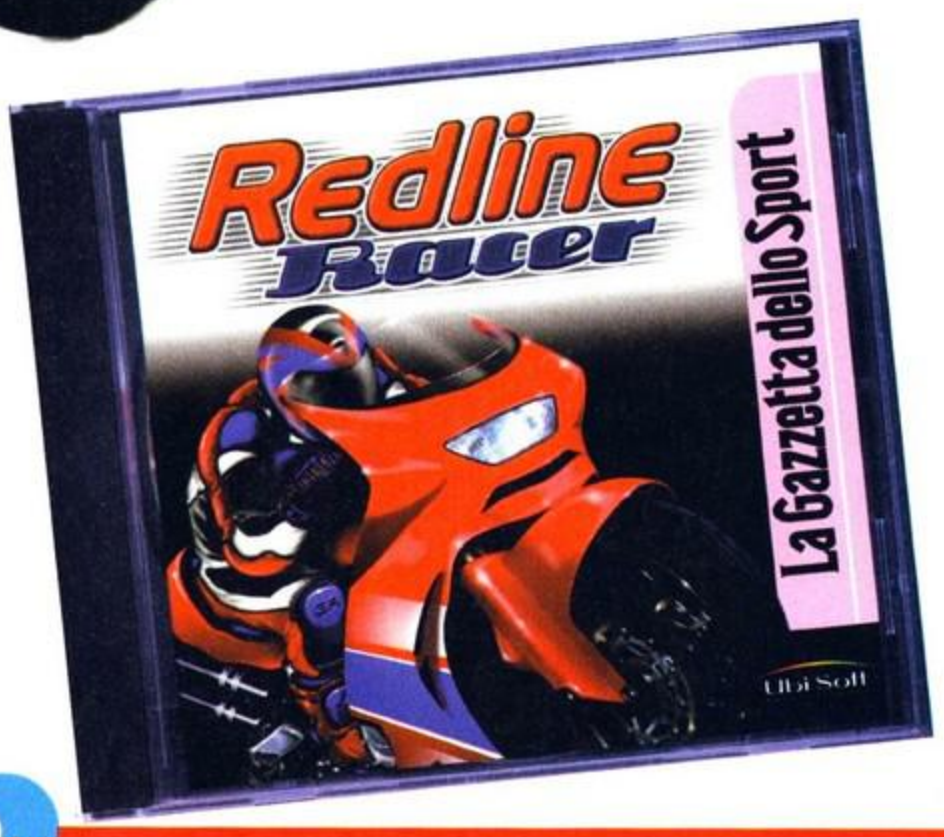
Consigliato da:

105 RADIO

Grafica 3D accelerata

"Long Playing"
con 64 combinazioni
tra moto e circuiti

Pagina Internet
per scaricare nuove moto e piloti



Redline Racer in edicola dal 7 giugno.

Salite in sella alle emozioni, è arrivato Redline Racer. Il più realistico videogame motociclistico vi condurrà nelle sfide più spericolate che abbiate mai affrontato. Dieci circuiti da brivido, otto stupende moto, otto squadre a scelta, otto piloti (opzione uomo/donna), tre livelli di difficoltà, sfide in multiplayer fino a otto giocatori. Accelerate verso il divertimento: impennate in edicola.

La Gazzetta dello Sport

piacere quotidiano

Per informazioni e arretrati: Servizio Clienti 02/9393389, Cas.Post.10601 - 20110 Milano C.P. Isola, www.gazzetta.it

Qual è l'animale più forte della giungla?

"pianeta abbandonato ma con risorse da recuperare, massacri in vista", poiché su un certo sistema chiamato Theric se ne stanno a prendere aria alcuni incredibili generatori di energia, capaci di creare un flusso continuo di potenza partendo dal niente. Anni e anni e anni fa, quando il sistema era abitato, una tremenda guerra infuriò sulle sue superfici, una guerra in cui l'ingegno umano arrivò a creare macchine super-intelligenti dotate di istinti animaleschi, messe lì a vegliare sui preziosi generatori. Ora, dopo secoli di abbandono, le macchine hanno acquisito una volontà propria, e adesso che gli umani vogliono riprendersi i preziosi marchingegni, sono pronte a dare battaglia, per

La storia recente dei DMA Design significa soprattutto Grand Theft Auto, un gioco che fa di tutto per essere scandaloso e non fa niente per essere divertente. Brutta storia, perché in realtà gli Inglesi DMA hanno un pedigree di ben altra levatura, che si spinge indietro fino al periodo d'oro di Amiga, quando rivaleggiavano con i Blood Money e inanellarono successivamente il trittico di Lemmings. Il loro passaggio al PC e contemporaneamente alla Gremiln, sta cominciando a dare i suoi frutti e in attesa del fantasioso Tanktics (di cui vi abbiamo già proposto una preview), vediamo come vanno le cose con questo, invero poco conosciuto, Wild Metal Country.
La trama appartiene al filone

Un sapiente uso del fogging evita al motore grafico di strozzarsi e consente di ammirare ambientazioni affascinanti come questa.

Bisogna abbattere questo campo di forza: il controllo della torretta sul terreno accidentato può essere molto pericoloso.

Tre carri opportunamente appostati fracassano il nemico, perso nell'oblivio della depressione sottostante. Una posizione sopraelevata può essere cruciale per sopraffare l'avversario.

È opportuno tenere un occhio verso il cielo, perché i pericoli possono arrivare anche da lì...

Reflections nel settore degli sparatutto (ed erano entrambi sotto l'ala protettrice della Psygnosis). Il loro primo gioco, Menace, è anche uno dei primi titoli di copertina di TGM (il numero 2, mi sembra) ed è anche il primo dischetto mai caricato su un Amiga dal sottoscritto, tentando per settimane di sconfiggere il mostro finale del sesto livello (l'ultimo), senza mai riuscirci. E dopo Menace i DMA fecero uscire l' altrettanto virtuoso

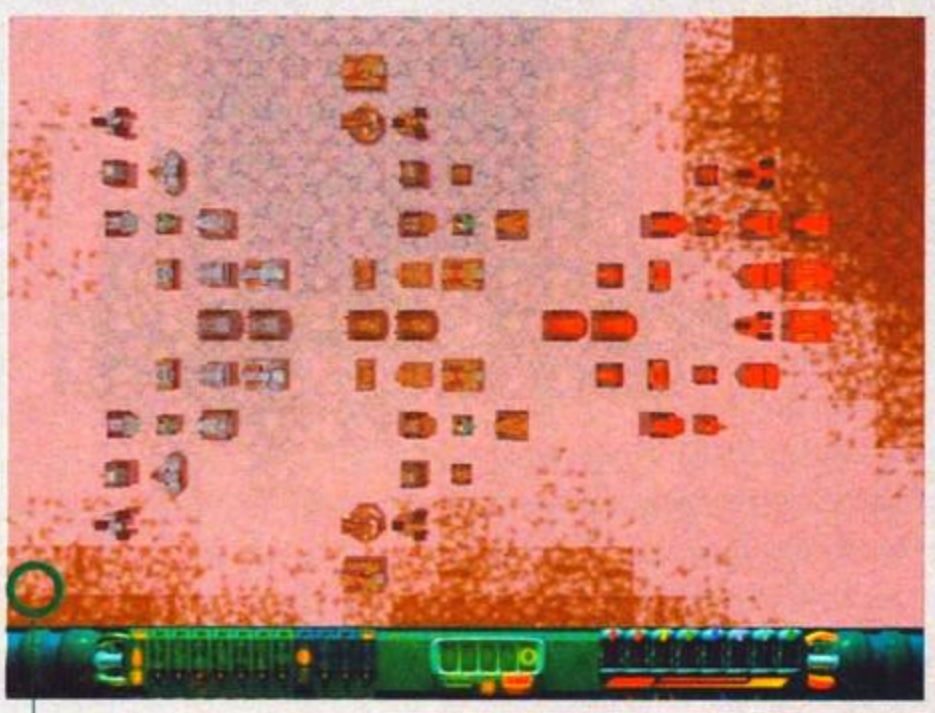
Ci avviciniamo a uno dei generatori, finalmente indisturbati...

proteggere la loro unica fonte di sopravvivenza e riproduzione. In pratica si tratta di carri armati caratterizzati da una natura animale, che hanno però vissuto per generazioni in un ambiente del tutto "selvatico": insomma è un po' la storia di Tarzan, soltanto che Jane e Cheeta (forse Cita. NdKing Kong) non ci sono. O meglio: una Cheeta in realtà c'è, perché così si chiama uno dei modelli di carro disponibili nel gioco, come a indicarne le movenze scimmiesche (credo) (in realtà il "cheeta" è il ghepardo, un felino velocissimo, per cui credo che tale carro armato sia in realtà un mezzo leggero e molto agile. NdPieroAngela).
Il giocatore ha il compito di imbarcarsi su uno di questi aggeggi, scegliendo fra cinque "personalità" diverse (alla Heavy Gear, insomma) e vagare per le brulle superfici dei pianeti collezionando i generatori, che poi sono delle specie di tubi colorati nascosti qua e là, ben guardati da svariati mentecatti pronti a spararvi sui cingoli.
Detto così potrebbe sembrare un giochino, con tanti carri armatini che girano in tondo e sparacchiano un po' a caso: invece, amici, l'humus tecnologico di WMC è signorile a dire poco. Ogni singolo elemento nell'ambiente del gioco è soggetto a leggi fisiche assolutamente realistiche, dal movimento dei carri alle traiettorie dei proiettili, dalle esplosioni al rotolamento delle scatole (mi ricorda Trespasser);
ciascuna forza viene analizzata e può essere elaborata contemporaneamente alle altre, generando effetti estremamente simili alla realtà. Il vostro carro subisce sballottamenti e colpi davvero naturali, e può persino ribaltarsi (in quel caso basterà ruotare la torretta e sparare sul terreno, per rialzarsi sullo slancio del colpo), così come avanza con differente presa seconda del tipo di fondale. La vostra torretta utilizza un complesso sistema di traiettorie, le cui variabili determinano la riuscita del colpo. Insomma tutto è estremamente sofisticato, sebbene l'anima del gioco abbia poco a che fare con la strategia, ma sia tutto sommato l'evoluzione moderna dello sparatutto. Anche per questo, i controlli sono complessi,

addirittura più di quelli visti in giochi dalla struttura simile, come BattleZone e MechWarrior: ciascun cingolo si controlla in maniera indipendente, cosa che richiede una certa assuefazione; la torretta principale, inoltre, non vi regala il privilegio della solita crocetta-obiettivo: tanto più tenete premuto il tasto di fuoco, tanto più alta sarà la traiettoria di tiro e questo andrà a segno proprio in base all'inclinazione verticale e orizzontale del cannone. Insomma massima completezza, e una bella lista di comandi (quindi l'uso della tastiera è inevitabile), ma anche una piena sensazione di controllo e una gran soddisfazione quando il colpo vi riesce.
Anche dal punto di vista grafico la tecnologia si spreca: sono diverse le tecniche utilizzate, tra cui una che consente di utilizzare figure animate realistiche con un numero esiguo di poligoni, scegliendo una texture diversa in base all'orientamento dell'oggetto rispetto al giocatore. In generale l'aspetto estetico del gioco è davvero evoluto, specie per l'illuminazione e le esplosioni, che sono assolutamente tra le più belle e realistiche che mi sia mai capitato di vedere. I consueti tocchi di classe ci sono tutti: cingoli che lasciano tracce, effetti climatici, ombre a danni parziali. A completamento della parte

Wow, schivati per un pelo! Meglio attuare una manovra evasiva e roteare la torretta in direzione dell'elemento di disturbo...

La traiettoria sembra un po' lunga, ma la maestosità del colpo non si discute.



Una visuale dall'alto per osservare la formazione dei carri; le telecamere sono sufficientemente brave a controllare l'azione da sole, ma volendo è possibile spaziare ovunque.

WILD METAL COUNTRY

cosmetica, non mancano neppure i vari sistemi di audio 3D: A3D, Creative EAX e Dolby Pro-Logic sono quelli supportati.
Ma dicevamo dei carri: ogni modello presente nel gioco è strutturato in base al suo animale-guida e da esso trae i suoi punti di forza e le sue abilità. Tra i carri selezionabili dal giocatore abbiamo il già citato Cheetah, con un'armatura leggera per una maggiore velocità, e un generale bilanciamento tra le varie caratteristiche; il Bulldog, che come il nome suggerisce è grosso, potente, cattivo, fortemente difensivo; il Rhino, che avanza in qualsiasi tipo di terreno, e dispone di un arsenale ben armonizzato; il RoadRunner, un campione dello sprint veloce, un genio della maneggevolezza; e infine la Manta, la summa di tutto il meglio, il massimo della stabilità in una forma particolarmente aerodinamica. Ma sul campo di battaglia si incontrano "bestie" diverse, ognuna caratterizzata dal comportamento classico della sua specie: le Iene, per esempio, vi sorprenderanno con tremende imboscate di gruppo, mentre i Bisonti, solitari e indomiti, resteranno fedeli al loro territorio opponendo tutta la loro resistenza. Insomma è una giungla e voi dovete cercare di avere i denti più affilati degli altri. Per questo è fondamentale adattare le proprie strategie alle abilità offerte dal carro, per meglio sfruttarne tutte le possibilità: se preferite l'azione "face to face" avrete bisogno di un animale rapido, un predatore d'assalto; se invece volete acquattarvi e sparare da lontano, puntando sulla precisione, avrete bisogno una belva dal corretto temperamento.
Tutta la strategia del gioco sta in questa scelta: per il resto le cose scorrono in maniera abbastanza lineare e bisogna conquistare tutti i generatori di un determinato mondo e poi scovare l'uscita, guardandosi ovviamente dal crescente numero di agguati. È presente una curata modalità multiplayer per darsele via LAN o in rete (una lentezza atroce, però) e sia la grafica che l'audio offrono numerose possibilità di configurazione. Un gioco originale, e scusate se è poco: ma i DMA lo faranno apposta, oppure gli vengono così?

Nevica: meglio scegliere un carro che non abbia problemi di trazione, come il Rhino.

Siamo alle strette in questo canale e le vie di fuga non esistono: l'attacco, in fondo, è la miglior difesa.

Un carro di tipo Manta si destreggia tra vampate atomiche: le esplosioni sono tra gli effetti meglio riusciti del gioco, specie se si utilizza la densità di colore a 32-bit (con le 3Dfx non si può...).

Pezzi che volano da tute le parti: per ognuno esiste un preciso calcolo geometrico da parte del modello dinamico del gioco.

PC

Soltanto dal genio folle dei DMA Design poteva uscire un titolo tanto strano: Wild Metal Country unisce infatti un modello fisico incredibilmente realistico a un concetto di gioco assolutamente grottesco, fantastico, irreale. La cosa funziona, e bene, a patto che il complicato sistema di controllo non vi metta subito con le spalle al muro; probabilmente avrebbe fatto piacere l'inclusione di una modalità "100% Arcade" con comandi semplificati, una maggiore velocità di movimento e dosi più massicce d'azione, ma ne sarebbe uscita snaturata l'intera struttura di gioco. Così com'è, Wild Metal Country è soprattutto originale, eccezionale dal punto di vista grafico, specie per quanto riguarda gli effetti speciali resi d'altro canto possibili da una certa omogeneità dei terreni che sono invece piuttosto blandi - e sorprendente nel rigore delle sue leggi fisiche. La varietà di carri armati è sufficiente per tenervi attaccati ai cingoli per un pezzo, anche se ritengo sia proprio la longevità il punto debole di questo gioco, che manca di offrire un numero congruo di modalità diverse e alla fine può diventare ripetitivo, nonostante le ambientazioni sempre diverse, la completa libertà di movimento e le differenti caratteristiche dei veicoli. Lo spirito eccentrico dei DMA è comunque qui al suo massimo fulgore: se vi sono piaciuti giochi come MechWarrior e BattleZone ma li avete trovati un po' noiosi, "this is for you".

HARDWARE

C'è anche la versione software, quindi teoricamente la scheda 3D non è necessaria ma sapete bene che in realtà lo è: sono supportate in maniera nativa le 3Dfx, le PowerVR e le schede Riva TNT, oltre a tutte le schede accelerate Direct3D. Con una TNT ho ottenuto risultati incredibili giocando in 1024x768 a 32-bit, mentre la mia Voodoo2 da 12MB non riusciva neppure ad avvicinarcisi. Il processore consigliato è un Pentium 2 di fascia media, con 64MB. È supportato il Force-Feedback.

Presentazione
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Longevità

Jacopo Prisco

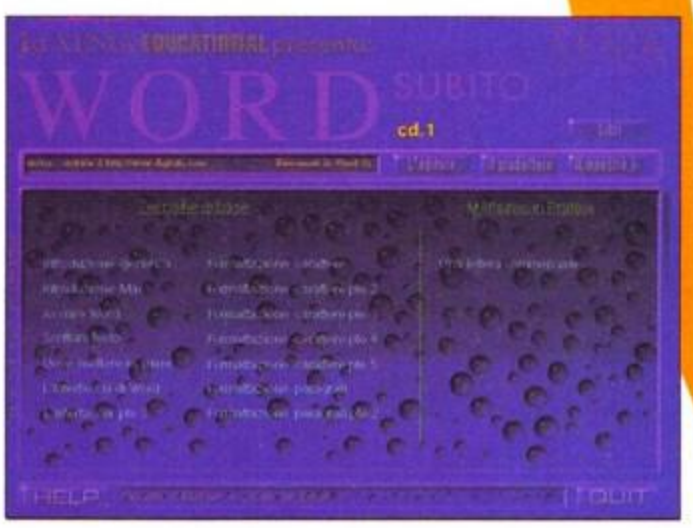
"Corsi autodidattici con obiettivi specifici. I TUOI!"

WORD Subito

Un corso interattivo autodidattico in due parti.
(4 cd con 8 ore di tutorial)

". indirizzati anche a liberi professionisti, agli studi grafici, ai reparti commerciali di aziende e alle agenzie pubblicitarie, per addestrare il proprio personale."

".Word Subito è stato creato con lo scopo di consentire a chiunque di imparare ad usare Word velocemente, economicamente e soprattutto professionalmente".



Design:Bellafante **Design**-Milano

Chi lo avrebbe mai pensato. imparare Word in 8 ore?
Ma davvero ci vuole così poco tempo per imparare ad usare uno dei più diffusi software per la scrittura di testo?

Word, infatti, è forse tra i più utilizzati programmi sulla terra ed è considerato un software piuttosto facile da usare e se intendete usarlo come una semplice macchina da scrivere allora non vi occorrono nemmeno venti minuti.

Il programma è così semplice da usare e consente a chiunque, in pochi minuti, dopo il primo contatto con il programma, di essere già in grado di scrivere una pagina di testo.
Molti lo usano solo per questo.cioè per scrivere pagine di testo.

Basta saper digitare le lettere della tastiera usando magari due dita, sapere come aprire un programma sul vostro PC o Mac ed è fatta.
Ora sapete usare Word senza nemmeno aprire il manuale o acquistare corsi multimediali.

Word però, offre molto di più e noi ci auguriamo che con questo corso siamo riusciti a facilitare anche l'uso dei concetti più complessi o di quelli che al primo sguardo non sembrano del tutto ovvi e che quindi non vengono spesso utilizzati.

Infatti, se desiderate usare Word per creare documenti che hanno un'aspetto professionale e che sono più di semplici pagine con gruppetti di frasi e paragrafi, allora forse bisogna dedicarci qualche oretta di 'studio' di più.

E, se, oltre ad ottenere documenti professionali, volete sapere come crearli nel modo più semplice, dove il programma fa la maggior parte del lavoro per voi, dovrete per forza imparare a sfruttare la vasta collezione degli strumenti che Word ci mette a disposizione.

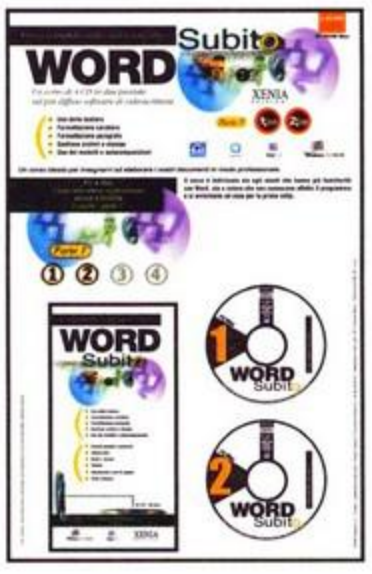
In tal caso le otto ore che troverete sui 4 cd di questo corso sono più che sufficienti e sono il miglior modo per 'imparare' un software.

Questo metodo è simile a come se un vostro

Microsoft Windows 3.1/95/98 — MADE WITH macromedia — QuickTime — Mac OS

per

Windows e Macintosh



Il corso è indirizzato a chi già usa Word o a chi è un puro principiante e desidera (o deve per forza), imparare l'uso del software.

Chi lo usa già magari desidera aggiornarsi sull'ultima versione o vuole vedere come un altro utente Word ci 'smanetta', (s'impara sempre qualcosa di nuovo ed utile guardando gli altri al lavoro).

Chi invece è alle prime armi troverà che questo è uno dei metodi più semplici per imparare ad usare un software sconosciuto.
Vi accorgerete che seguire i nostri corsi interattivi, sotto certi aspetti è meglio che avere un'insegnante 'umano' che vi spiega i tabulatori o la formattazione, dato che il nostro maestro virtuale sul cd non vi chiederà un caffè ogni cinque minuti, non fuma, e si potrà consultare anche alle tre di notte.

La particolare struttura di Word Subito, che consente la consultazione a differenti livelli di conoscenza, permetterà sia all'utente inesperto che a quello esperto di portare a termine compiti di diverso grado di complessità.

Semplice e chiaro nell'esposizione dei concetti, Word Subito potrà essere consultato tutte le volte che vi servirà, grazie al suo particolare formato, che vi permette di averlo sempre a portata di mano.

Word Subito è composto da 4 cd-rom, nei quali troverete dei tutorial che vi insegneranno a sfruttare tutte le potenzialità offerte dal programma, in modo da non aver più bisogno di chiedere consigli ai vostri colleghi o ai vostri amici.

Imparerete a:

- **Usare la formattazione dei caratteri e dei paragrafi**
- **Gestire archivi e stamparli**
- **Preparare dei modelli e usare l'autocomposizione**
- **Usurfruire degli elenchi puntati e numerati**
- **Gestire le tabulazioni e le intestazioni a piè di pagina**
- **Creare bordi e usare la funzione sfondo**
- **Sfruttare il testo artistico.**

e tante altre cosette che nemmeno immaginavate possibili con Word.

Word Subito fa parte di una serie di prodotti della "XENIA EDUCATIONAL" e indirizzati non solo a chi lavora quotidianamente con i diversi software trattati, ma anche a liberi professionisti, agli studi grafici, ai reparti commerciali di aziende e alle agenzie pubblicitarie, per addestrare il proprio personale."
"Excel Subito", "Internet Subito", "Access Subito", "Word Subito", "Internet in 8 Ore" e "Windows '98 Subito", sono i nuovi titoli della serie "Xenia Educational" che la Xenia Edizioni ha dedicato ai corsi didattici, e che è nata ormai più di 4 anni fa con prodotti come Click & Learn, Photoshop in 8 Ore, Professione Grafico, Programmare in HTML & Java e XPress in 8 Ore.

Con i nuovi corsi aggiungiamo un nuovo settore a quelli già trattati, (la grafica-multimedia), ovvero quello "dell'ufficio" e dei programmi di gestione dei dati, dei database e dei testi e sistemi operativi.

Naturalmente, tutti i nuovi corsi sono utilizzabili sia dagli utenti Windows che dagli utenti Macintosh e a questo proposito, vorremo sottolineare con enorme soddisfazione, che anche il corso "Windows '98 Subito" sarà consultabile pure dagli utenti Macintosh, che potranno così apprendere il funzionamento di Windows senza dover necessariamente acquistare prima un PC.
Seguiremo lo stesso procedimento per un corso chiamato "Mac OS Subito" che sarà consultabile anche sulla piattaforma Windows.

amico esperto venisse a casa vostra per qualche pomeriggio per svelarvi i meandri nascosti del programma.

Con Word Subito vi offriamo proprio questo.

Un amico che non solo viene a casa vostra o nel vostro ufficio per insegnarvi l'uso professionale di Word, ma che rimane sempre a disposizione in qualsiasi momento per aiutarvi ad imparare il software.

Questo 'amico' è un vero esperto di Word che insegna corsi didattici professionali su Word e noi siamo riusciti a farlo stare su 4 cd-rom che possono essere consultati quante volte desiderate finchè non avrete capito tutti quei concetti che non vi erano molto chiari.

Quale aspetto rende unici i corsi autodidattici della Xenia Educational?

① I corsi sono strutturati sotto forma di video-lezioni a pieno schermo, presentate attraverso un'interfaccia interattiva dinamica e facile da consultare che consente di seguire facilmente il processo tecnico-creativo che avviene sullo schermo all'interno del software trattato.

② I maestri "virtuali", ovvero gli istruttori che eseguono le spiegazioni, sono persone altamente qualificate nell'uso del software spiegato e possono inoltre far riferimento alle proprie esperienze pratiche nel campo specifico. Un maestro 'virtuale' di un corso su Photoshop, ad esempio, non solo è un grafico esperto, ma utilizza il programma da anni, e quindi ciò che spiega non è pura teoria, ma è corredata da esperienze vere e pertinenti, in grado di evidenziare anche le eventuali problematiche che potrebbero presentarsi e di suggerirne le possibili soluzioni.

Questa è una caratteristica comune a TUTTI i corsi della Xenia Educational.

③ Sebbene il materiale didattico sia preciso e altamente pertinente all'argomento trattato, un elemento che contraddistingue i nostri corsi è la modalità di presentazione dei diversi tutorial, che avviene in modo informale: quasi come se un amico venisse a casa vostra e vi spiegasse, in maniera simpatica ma professionale, come usare Access o come creare un sito Internet.

④ Oltre al costo dei corsi, accessibile a tutti, specialmente se paragonato ai corsi offerti da strutture professionali (e non), il vantaggio principale è che l'utente li potrà consultare innumerevoli volte, finché non avrà acquisito una completa padronanza di un particolare concetto.

Potrete quindi apprendere seguendo i vostri ritmi, come e dove preferirete: anche alle due del mattino il giorno prima di un'importante colloquio di lavoro, senza nessun vincolo ad orari di frequenza imposti da scuole o da strutture di formazione.

Questa flessibilità risulta molto più efficace che seguire un corso intensivo di tre giorni su un determinato software e ritrovarsi una settimana dopo a non ricordarsi più nulla.

Potrete tenere i nostri cd sempre a portata di mano sulla vostra scrivania e potrete naturalmente anche prestarli ad altri colleghi e a nuovi collaboratori.

⑤ Un ultimo elemento da non sottovalutare riguarda l'organizzazione dei corsi, che sono strutturati in modo da soddisfare sia le esigenze di coloro che sono già esperti e che magari desiderano aggiornarsi o apprendere nuove tecniche applicative, che di chi invece è alle prime armi, che potrà apprendere il funzionamento del software in questione passo dopo passo, dai concetti di base a quelli più complessi, fino a diventare veri esperti.

Buon apprendimento a tutti!

XENIA
EDIZIONI

Ogni missione va preparata nel modo migliore.

PC Force

Noi cerchiamo di fornirvi tutto per portarla al successo.

ZAM-BUK
moves Pain, Soreness & Corns

No. 7349 MOND

WAR DEC
BRITAIN
The Fleet Moves
Into Position

DELPI

GREAT BRITAIN DECLARED WAR ON
GERMANY AT 11 O'CL TERDAY
MORNING

ed war.
gression

Now

PICTURE POST

PICTURE POST

stealth and strategy
unparalleled war authenticity
aachen
norway germany engrossing

- *Una trama coinvolgente che si sviluppa attraverso 23 missioni e 6 campagne*
- *Prendi il controllo di veicoli della Seconda Guerra Mondiale (compreso un panzer!) ricostruiti alla perfezione.*
- *Possibilità di scegliere tra 40 truppe diverse, ognuna con le proprie caratteristiche.*
- *Lo sviluppo di questo grande gioco è stato seguito da un Comandante della Seconda Guerra Mondiale.*
- *Supporta Force Feedback.*
- *Possibilità per 4 giocatori di coordinare le azioni attraverso la rete LAN.*

TALONSOFT SOFTWARE 1999. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED BY TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE EUROPE LTD.

H&D
HIDDEN & DANGEROUS

www.leaderspa.it

PC CD
TAKE 2
TALONSOFT
ILLUSION
LEADER

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Pentium 166 MHz, 16 Mb RAM, Lettore CD-ROM 4X.

CADARIO

MANUALISTICA IN ITALIANO
GARANTITI 12 MESI

THRUSTMASTER

FRAG MASTER

- Ideale per l'utilizzo con tutti i giochi in soggettiva
- Intuitivo controllo a 2 mani e presa confortevole
- Controllo a 4 assi di movimento, 4 grilletti e 6 pulsanti
- Software Thrustmapper incluso
- Progettato per Win 95/98

CHARGER

NOVITA'

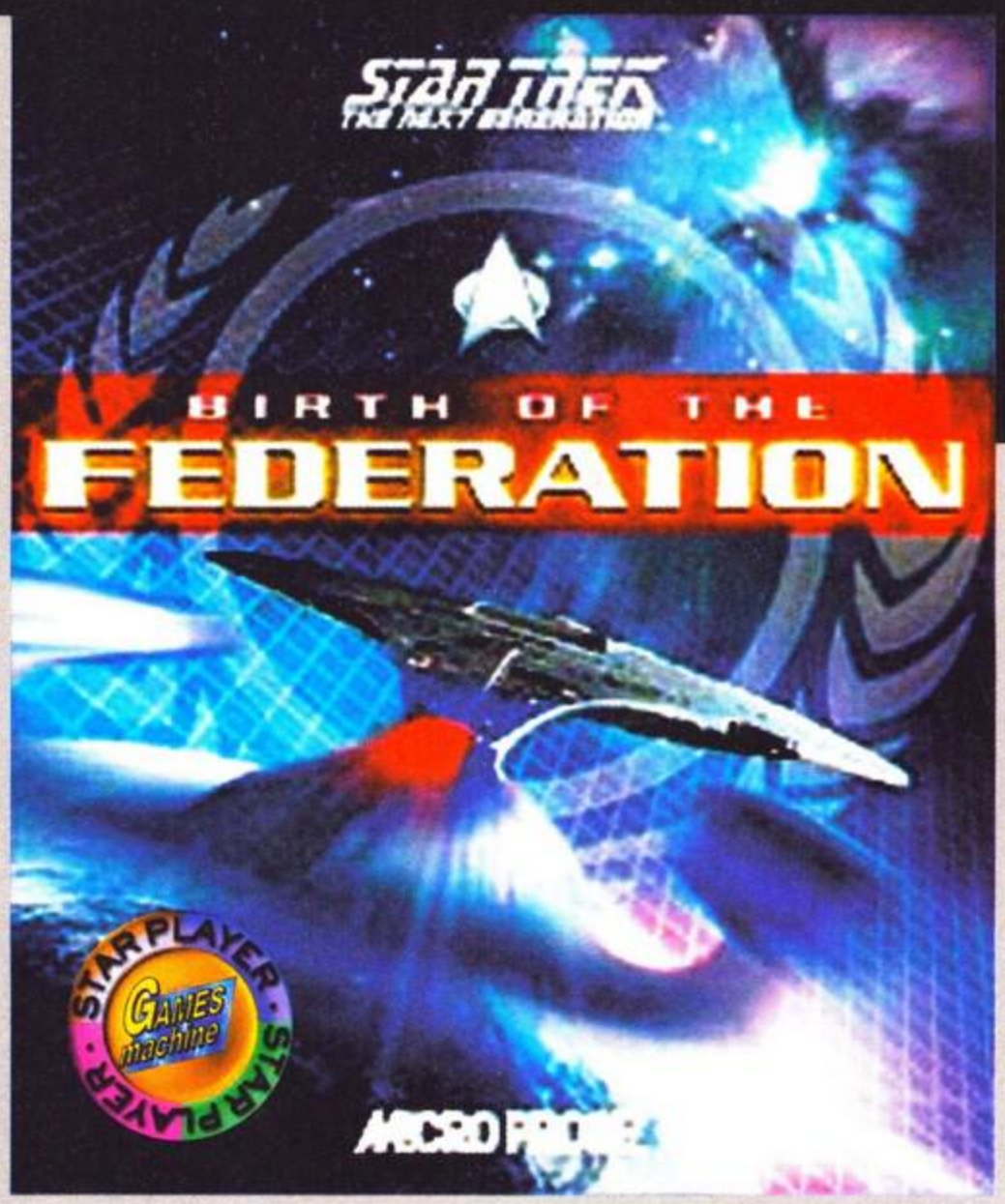
- Design ad alto livello ispirato alla Formula 1 con leva acceleratore e freno sul volante
- Dimensioni contenute con sistema aggancio semplice e rapido
- 4 bottoni programmabili sul volante
- Software Pro-Panel per facile configurazione con Win 95/98

Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari.

THRUSTMASTER

Carattere vincente!

Software&Co.
GAMES & ENTERTAINMENT DIVISION BY
OPENGATE
TECNOLOGIA DISTRIBUITA
www.opengatespa.com
Via Brodolini, 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332.803.111 - Fax. 0332.429.885
Hot Line 0332.861.448



Dopo aver affrontato avventure di ogni genere e giochi d'azione più o meno riusciti, l'universo di Star Trek approda finalmente al genere che più di ogni altro può trasmettere davvero l'essenza stessa della mitica saga interstellare del XIV secolo: evviva la strategia!

Nella sezione ricerca e sviluppo possiamo anche consultare il database delle costruzioni al fine di conoscere sempre lo scopo di un nuovo impianto... Mmmm, io quella base l'ho già vista... (Cardassiani).

Quando parli di Star Trek con qualcuno temi sempre che questi ti guardi con aria divertita esclamando "Ah, quello dove c'è il tizio con le orecchie a punta... il VENUSIANO!"... Il fatto che la pluridecennale saga stellare venga associata a quello che probabilmente è uno degli alieni meglio caratterizzati di tutta quanta la fantascienza (senza sbilanciarsi troppo...), è però una cosa che dovrebbe far riflettere molto fan e non della "creaturina" del compianto Gene Roddenberry: pensandoci bene, infatti, viene quasi palese indicare come uno dei principali motivi di successo dell'intero "progetto Star Trek" proprio la presenza di altre civiltà aliene perfettamente delineate, dotate non soltanto di un aspetto caratteristico, ma anche e soprattutto di elementi caratteriali e culturali talmente credibili da far appassionare gli spettatori a questa o a quest'altra razza.
Cosa sarebbe stato dell'Enterprise senza il suo bell'orecchione alieno a fare da primo ufficiale? E quale sarebbe stato il nemico storico della Federazione se nessuno avesse creato i fieri e combattivi Klingon? E senza i Romulani a mettere tutti quanti sulle spine? E senza i Ferenghi a raccattare lingotti d'oro per tutta la galassia? Per non parlare poi dei boliani, dei talassiani, dei bajoriani, dei cardassiani e via dicendo...
Un bell'affresco interstellare, insomma, fatto di tanti singole civiltà che evolvendosi e rapportandosi alle altre hanno fatto di Star Trek un vero e proprio universo in continuo mutamento. Fino a oggi però questo aspetto multietnico della saga è stato poco più che accennato dalle varie produzioni del filone ST, al punto che molti appassionati (il sottoscritto compreso) si stavano chiedendo da tempo se qualcuno avresse mai capito le vere potenzialità dell'universo trekkiano: tranquilli ragazzi, perché per nostra

Organizzare le costruzioni necessarie a un sistema significa anche pianificare con precisione l'ordine delle stesse, scegliendo cosa è più utile in un determinato momento. (ferenghi).

La mappa dell'universo consente due diversi gradi di dettaglio, utilissimi per controllare la situazione generale e il dettaglio dei singoli settori. (Klingon).

Nel menu di gestione del sistema solare è possibile distribuire la forza lavoro nelle varie produzioni a seconda delle esigenze (Federazione).

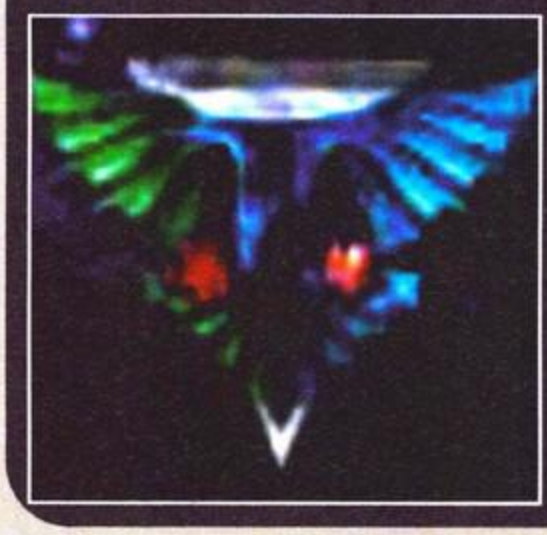
5 IMPERI PER UN SOLO UNIVERSO...

UNIONE CARDASSIANA
Razza principale: Cardassiani
Sistema di origine: Cardassia 1
La razza Cardassiana persegue i suoi propositi di conquista universale con i mezzi della conquista e della sottomissione di altre razze al gioco. Eccellenti governatori, i Cardassiani sono conosciuti ovunque per la spietata crudeltà e per il sistema gerarchico di tipo militare che li contraddistingue.

FEDERAZIONE UNITA DEI PIANETI
Razza principale: Umani
Sistema di origine: Sol
La Federazione unita dei pianeti è un agglomerato di diverse razze e culture che perseguono la pace universale con i mezzi del reciproco scambio di conoscenze e tecnologie. Pacifisti per scelta, quindi, ma non per questo in balia degli imperi più aggressivi: la Flotta stellare, braccio armato della FUP, è sempre pronta sia a esplorare lo spazio in cerca di nuove culture amichevoli, sia a difendere i territori che appartengono all'agglomerato.

ALLEANZA FERENGHI
Razza principale: Ferenghi
Sistema di origine: Ferenginar
La cultura Ferenghi gira attorno al loro chiodo fisso principale: la ricerca del guadagno e della ricchezza a ogni costo. Scarsamente evoluti a livello tecnologico (preferiscono comperare le tecnologie piuttosto che perdere tempo e denaro nella ricerca e nello sviluppo), grazie alla loro fama di ottimi mercanti riescono facilmente a stringere pericolose alleanze con molte razze "minori" dalle quali trarre reciproco vantaggio.

IMPERO KLINGON
Razza principale: Klingon
Sistema di origine: Qo'nos
I guerrieri per eccellenza. Per un Klingon esistono solo due cose per cui vale la pena vivere: la battaglia e l'onore. Militarmente potentissimi, i Klingon si adattano a fatica alla collaborazione con altre razze e solamente nel caso in cui esse si dimostrano degne di rispetto.



IMPERO STELLARE ROMULANO
Razza principale: Romulani
Sistema di origine: Romulus
I romulani sono diretti discendenti della fredda e logica razza vulcaniana, dalla quale però si differenziano per l'estrema violenza delle loro azioni e per il desiderio di conquista universale. Abilissime spie e militarmente potentissimi, difficilmente si abbassano a stringere alleanze con altre razze (preferiscono dominare). I loro servizi segreti sono temuti in ogni angolo del quadrante, al punto che si ha l'impressione che nulla possa succedere nella galassia senza che i Romulani lo sappiano.

L'interfaccia di gioco dei Ferenghi è quanto di più colorato ed eclettico mi sia capitato di vedere... Un po' come loro, dopotutto... (Ferenghi)

fortuna è arrivata la Microprose con un gioco che mette decisamente la parola fine a tutte i nostri dubbi con questo Birth of Federation, incentrato per l'appunto sulle più famose razze e sugli imperi che sconvolgono spesso e volentieri l'equilibrio di potere nel nostro caro universo futuro.
Birth Of Federation è, come già anticipato nell'introduzione, un gioco di natura strategica a turni (non in tempo reale come i vari Starcraft e compagnia bella...) ispirato a un'altra produzione videludica molto famosa e apprezzata, quello Star Control giunto poco tempo fa al terzo capitolo della sua lunga carriera. In entrambi i titoli l'obiettivo da raggiungere sembra molto semplice: conquistare gran parte dell'universo conosciuto o, in alternativa, eliminare tutti i possibili pretendenti... Per fare questo il giocatore assume il ruolo di leader supremo di uno dei cinque "imperi" intergalattici che è possibile impersonare: Federazione Unita dei Pianeti (gli umani), Impero Klingon, Impero Romulano, Unione Cardassiana e Alleanza Ferenghi. Non pensiate che la scelta di una o dell'altra fazione abbia poco peso ai fini del gioco (persino l'aspetto estetico del gioco cambia completamente a seconda della razza! Un punto a favore della

tramite il menu di gestione dei servizi segreti è possibile indirizzare i nostri interessamenti a uno o più imperi. (Klingon)

Ommamma li Borg! La civiltà più temuta e devastante dello spazio conosciuto qui di fronte a tre piccolissime navi da ricognizione di classe Miranda... E' la fine... (federazione).

I rapporti ricevuti dalle spie ci permettono di mettere a confronto il nostro impero con gli altri in ogni campo di interesse e sviluppo: armamenti, territori conquistati, favore popolare eccetera eccetera. (Romulani)

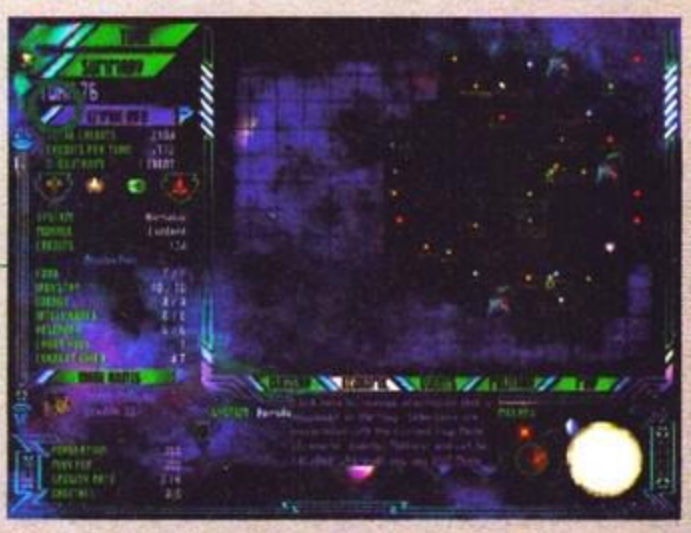
Microprose! NdNikazzi che gongola), perché chiaramente ogni razza ha i suoi aspetti positivi e negativi a cui fare fronte: la Federazione, ad esempio, basa la sua stessa esistenza sul concetto di pace universale tra i popoli della galassia... Questa scelta, quindi, implica che per nessuno motivo potrete attaccare senza una buona ragione una qualsiasi razza aliena, ma dovrete concentrare maggiormente gli sforzi sulla diplomazia, al contrario dei Klingon che considerano la battaglia l'unica ragione di vita... Ma lasciamo perdere le differenze degli imperi (ne parliamo nell'apposito box) e concentriamoci sul gioco vero e proprio. Una volta fatta scelta della razza da interpretare e settati i parametri del gioco (difficoltà, dimensione della galassia, livello di tecnologia delle razze all'inizio del gioco e così via) vedremo comparire lo schermata principale di gioco occupata in gran parte dalla mappa della galassia "grigliata" per l'occasione in diversi settori, ognuno dei quali può contenere un sistema solare, una stella, un wormhole (tunnel spaziale che consente di "saltare" da un punto a un altro dello spazio), un buco nero oppure il nulla più assoluto. All'inizio la nostra fazione avrà il controllo di un solo sistema stellare, quello che ha dato i natali alla razza in questione, e di un paio di navi stellari, una di pattugliamento (utile per raccogliere dati sui corpi celesti limitrofi) e una adatta alla colonizzazione. Dalla schermata principale è però possibile accedere ai quattro differenti menu che ci permetteranno di controllare ogni aspetto della nostra civiltà: la sezione di ricerca, il centro di comando dei servizi segreti, le comunicazioni diplomatiche e la schermata di gestione dei singoli sistemi stellari. Bene, come prima cosa vediamo di analizzare la situazione del nostro mondo natale, selezioniamolo dalla mappa e... Mamma mia! Cosa sono tutti quei tasti? Niente paura, sono soltanto le varie opzioni che ci permettono di organizzare la crescita del sistema solare. Da qui è possibile controllare la produzione di derrate alimentari (necessarie affinché la popolazione cresca e con essa la forza lavoro disponibile), le industrie (utili per velocizzare la creazione di nuove infrastrutture), i generatori di energia (necessari a mantenere in funzione tutti quegli edifici e quelle costruzioni che necessitano di una fonte di alimentazione) e le strutture destinate ai servizi segreti e ai centri di ricerca. Sempre da questa sezione potremo poi allocare la forza lavoro (a seconda della disponibilità) a un ogni singolo reparto, accedere al cantiere delle navi stellari e controllare la distribuzione di energia. Questo però è solo la punta dell'iceberg... Torniamo un attimo alla mappa della galassia e proviamo a ordinare alla nostra astronave da esplorazione di spostarsi in uno dei sistemi solari vicino al nostro... Quando la nave arriverà a destinazione potremmo avere una bella sorpresa: il sistema infatti potrebbe essere "inabitato" oppure potrebbe essere sotto il controllo di una razza (di solito all'inizio è difficile che si incontri subito un sistema in mano a un altro impero e ci si imbatte in razze "minori"). Nel primo caso possiamo chiamare la nave colonia per fargli installare un nuovo insediamento, ma se il sistema è abitato nessuno ci vieta di contattare la razza e capire di che pasta è fatta: è un popolo arretrato e indifeso? Sono degli scienziati pacifici o dei

La schermata della ricerca in tutto il suo splendore: notate le diverse distribuzioni di risorse nelle sei diverse categorie di studio: (Federazione).

La scoperta di una nuova razza è sempre un avvenimento carico di novità: potrebbe portare nuovi alleati al nostro impero, oppure potrebbero essere una nuova spina nel fianco... (Cardassiani)

Il menu di combattimento consente di controllare i movimenti turno per turno, oppure lasciare al computer la gestione dello scontro: in questo caso vedremo l'intera sequenza di combattimento generata automaticamente. (Federazione).

La mappa principale contiene troppe informazioni da poter essere visualizzate in una volta sola, ecco perché sono disponibili diverse "viste" differenti con i dati relativi a ogni singolo argomento: in questo caso stiamo controllando le rotte commerciali. (Romulani).



gestire le nostre forze d'assalto e di difesa è un elemento fondamentale per raggiungere la vittoria finale: a volte è il caso di raggruppare le unità in squadriglie più potenti e facili da gestire. (Klingon).

guerrafondai? A prescindere da tutto questo però non è il caso di farsi dei nemici alla nostra prima uscita "interplanetaria"... entriamo nella sezione diplomatica e cerchiamo di convincerli della nostra amicizia... In futuro potrebbero essere interessati ad allearsi con noi, oppure addirittura a entrare a far parte della nostra alleanza! Man mano che il gioco prosegue entreremo in possesso di nuovi sistemi stellari, potremo costruire nuove navi con cui difendere il territorio e soprattutto allargheremo la nostra conoscenza dello spazio profondo. Sulla mappa principale infatti vengono sempre evidenziati tre differenti aree concentriche che delimitano la zona sulla quale possiamo avere influenza: l'area di colore verde indica la zona di spazio sulla quale i nostri scanner hanno la massima potenza (se qualche nave entra in questa zona è possibile riconoscere la razza a cui appartiene e la tipologia del vascello), quella gialla indica la zona di media influenza (questo è il limite entro il quale tutte le nostre navi escluse quelle da esplorazione possono muoversi), mentre quella rossa indica la massima della portata dei nostri sensori.
Durante il gioco i nostri centri di ricerca metteranno a punto nuove scoperte in uno dei sei differenti campi (biotecnologie, energia, propulsione, computer, ingegneria edile e armamenti) evidenziati nell'apposito menu: qui vengono sommati tutti i punti ricerca prodotti dalle vari centri dislocati in ogni settore ed è possibile distribuirli in percentuale a ogni campo. Quando una nuova tecnologia viene scoperta, essa mette a disposizione tutta una nuova serie di costruzioni belliche o difensive e nuovi modelli di astronave. Grazie alle scoperte della scienza, ad esempio, potremo migliorare la produzione di cibo senza costruire nuovi campi di raccolta, creare scudi difensivi per le colonie più importanti o nuovi cantieri per la flotta spaziale e così via. Con la stessa filosofia del menu dedicato alla ricerca, quello dedicato ai servizi segreti ci permetterà di indirizzare meglio le nostre capacità spionistiche su una o più delle razze "dominanti"

il menu di navigazione tra le sezioni che compongono l'interfaccia di BoT è richiamabile in qualsiasi punto dello schermo con la pressione del tasto destro del mouse. (Ferenghi).

(sempre che si sia già stabilito un contatto con esse) aumentando o diminuendo in percentuale le attenzioni a esse prestate.
Come avrete capito da questa piccola analisi, BoF propone proprio un gran bell'insieme di situazioni di varia natura e di possibilità di gioco che variano dalla mera conquista alla più sofisticata delle politiche estere... Già, ma cosa succede quando due o più astronavi ostili si incontrano nello stesso quadrante? Anche se la vostra politica sarà imperniata sulla falsariga della celebre non violenza ghandiana prima o poi uno scontro armato vi capiterà. Le sezioni di combattimento seguono lo stesso concetto di gioco a turno presente nel resto del gioco e vi consentono di gestire la battaglia come un vero e proprio ammiraglio di flotta, selezionando la tattica d'attacco più adatta da scegliere in un vasto campionario (comprese le celebri "manovre diversive" tanto care a Picard e soci) e controllando a ogni turno lo svolgimento dello scontro senza nessuna squallida rappresentazione "alla risiko"... Tutto quanto a video e nello splendore della tridimensionalità più totale.
Se a quanto detto finora aggiungete l'eccellente grado di fedeltà che hanno mantenuto i programmatori nei confronti di tutto quanto visto in ogni incarnazione di Star Trek (che i fan definirebbero "Canon" o canonica) avrete più o meno un quadro generale di quanto vi possa offrire BoF... E ora scusatemi, ma ho un appuntamento galante con una thrill niente male...

Massimo "N'KaZ" Nichini

E quella cosa gigantesca cosa sarebbe? Forse la cosa migliore da fare sarebbe una bella ritirata strategica ma... chi lo dice al capitano della nave Klingon? (Klingon)

Diplomazia significa anche convincimento: ecco come si chiede aiuto a un'altra razza nello scontro con un nemico, magari ammorbidendogli la lingua con qualche migliaia di crediti...(Romulani).

PC

Birth Of Federation si presenta con tutte le qualità di un gioco strategico completo e ben congegnato unite al fascino dell'ambientazione,garantita dall'universo di Star Trek. Ogni elemento è perfettamente ripreso e trasferito con dovizia di particolari: i nomi e le attitudini delle varie razze, le tecnologie e le loro funzioni, persino la grafica e i caratteri utilizzati per ogni interfaccia rispecchiano appieno quanto visto nelle serie televisive. Eccellente in ogni senso, quindi, a parte qualche piccolissima sbavatura a livello di maneggevolezza (potrebbe risultare un po' caotico al primo impatto), ma per il resto un must irrinunciabile per ogni trekker e un ottima occasione di entrare nello spirito e nelle atmosfere del mondo di ST per chi trekker non è. Consigliatissimo, insomma...

HARDWARE

Birth Of Federation non appartiene di certo a una categoria famelica di risorse hardware. Un computer basato su Pentium anche di non recentissima costruzione (direi dal P133 in su) equipaggiato con 16 MB di RAM e dotato di una scheda video SVGA è già sufficiente per poter godersi senza troppi problemi il titolo Microprose, ciononostante, se volete davvero essere certi di non attendere eccessivamente tra un turno e il successivo, dovrete per forza equipaggiarvi con una macchina più potente (diciamo un bel PII e soprattutto 32 MB di RAM).
BoT è sviluppato per funzionare sotto Win95/98 e sfrutta le librerie DirectX per il riconoscimento di schede video e audio.

Presentazione
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Longevità

TOTALE • TOTALE • TOTALE • TOTALE
90

ARMY MEN II™

Cara Signora Rossi,

è con mia profonda simpatia che le scrivo questa lettera per informarla che suo figlio, Roberto, durante un'azione di guerriglia è stato fuso con una unità dell'esercito marrone.

Ciò che rimane di Roberto lo può trovare nella busta allegata. Ho pensato che le sarebbe stato gradito riceverlo. Se altri pezzi venissero ritrovati, ve li invieremo immediatamente.

Dovrebbe essere orgogliosa di sapere che Roberto ha combattuto coraggiosamente fino alla fine. Come testimonianza dell'eroismo di suo figlio troverà una foto con Roberto in azione.

Molte persone ritengono che qui sia una specie di gioco ma per noi, ogni giorno è una battaglia per la sopravvivenza… Adesso Roberto lo ha capito.

Con lei in ogni attimo di dolore.

Sarge

Sarge

www.armymen.com

© 1999 The 3DO Company. Tutti i diritti riservati. Army Men II, 3DO e i rispettivi loghi, sono marchi registrati di The 3DO Company.
Tutti gli altri marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari. Pubblicato da Ubi Soft Entertainment Ltd sotto licenza di The 3DO Company.

WINDOWS CD-ROM PC

3DO

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Ubi Soft - viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel.02/83.31.21 - Fax 02/83.31.23.00
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

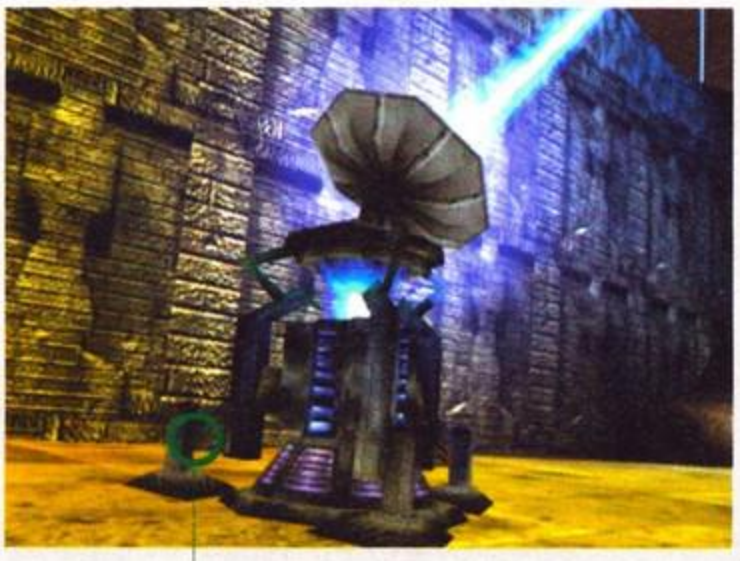
LA PIRATERIA CI UCCIDE
SOFTWARE PROTETTO

3D PLANET
3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Fax 02 48867137
www.3dplanet.it

goaction.it

Sgomma, spara, vai a manetta, derapa, spara, frena, scendi dalla macchina, continua a sparare...

Vi siete mai chiesti quanti sparatutto in soggettiva sono usciti negli ultimi mesi e quanti ancora usciranno da qui al prossimo Natale? Io ho perso il conto... il bello è che la qualità, anche per ovvia conseguenza della competizione esasperata, è in media più che accettabile, e questo rende ancora più arduo il compito dell'acquirente che si trova sottoposto a un fuoco di fila di allettanti proposte tra le quali scegliere. Tuttavia, dato che è fisicamente impossibile che questi shoot'em up abbiano tutti successo, solamente pochi riescono a fare breccia e imporsi a una vasta schiera di appassionati.
Per questo motivo molti sviluppatori, magari proprio quelli che non possono contare come id Software o Epic su una tecnologia all'ultimo grido, provano a "differenziare il prodotto", per dirla come un bocconiano, per riuscire a conquistare una nicchia collaterale a quella dei semplici patiti dei classici sparatutto 3D.
Questo Redline, in particolare, punta decisamente su un'ambientazione futuristica in cui il combattimento all'ultimo sangue tra macchine corazzate sia un aspetto preponderante del tran tran quotidiano, e in conseguenza a questo lo stesso motore grafico è stato sviluppato per permettere un'esecuzione adeguata di cotali combattimenti. In questo modo la Accolade cerca in un colpo solo di solleticare l'appetito degli appassionati di shooter (dato che gran parte del gioco richiama comunque il classico gameplay alla Quake), di quelli che amano la guida e magari non si sono mai cimentati neppure con DooM, nonché di quelli che magari una volta ci giocavano come matti ma ora si sono stufati e cercano qualcos'altro... insomma, nelle speranze della Electronic Arts che lo distribuisce, questo Redline dovrebbe piacere proprio a tutti!



Il motore grafico di Redline non sarà il massimo della raffinatezza tecnologica, ma il suo lavoro lo fa benino: in certi casi poi, come quello che vedete raffigurato, ci possiamo anche aspettare degli effetti belli e scenografici.

L'idea del combattimento in macchina peraltro non è del tutto nuova: anzi, a parte l'ovvio esempio di Interstate '76, mi ricordo che in un passato che ormai sembra lontanissimo era uscito un gioco che si chiamava Quarantine e sfruttava un motore (basato ovviamente sugli sprite anziché su modelli poligonali) simile a quello di DooM, che allora regnava ancora supremo. A differenza di quello e di Interstate, però, in Redline dalle macchine si può anche scendere, e il risultato è un vero e proprio ibrido che ci vede passare una quantità di tempo più o meno equamente divisa tra fasi di guida e "appiedate". E se a questo punto state pensando a Shogo, o ad altri titoli eterogenei in cui alle differenti mappe o livelli di gioco corrispondeva un gameplay più o meno diverso, dovete considerare che in Redline le fasi si alternano senza soluzione di continuità, ovvero possiamo decidere in qualsiasi momento di uscire dalla nostra vettura o, se siamo a piedi, di balzare dentro un veicolo abbandonato. Questo senza dubbio è stato uno dei problemi principali dei programmatori, che hanno dovuto creare un engine 3D abbastanza flessibile da gestire al meglio queste transizioni.
Anzi, già che stiamo parlando della tecnologia tanto vale chiudere il discorso, così non ci pensiamo più... del resto non c'è molto da dire. Il motore grafico di Redline non è allo stato dell'arte: il movimento è un po' legnoso, il numero di poligoni si mantiene in generale abbastanza basso e in particolare i modelli 3D dei nostri avversari umanoidi sono molto semplici. Anche il clipping non è proprio il massimo della vita, tanto che una volta uccisi, i nostri avversari tendono a "scomparire" parzialmente nel terreno: non voglio però che crediate che questo sia un problema grave, dato che in effetti durante le fasi di gioco vero e proprio non mi è mai capitato di osservare errori di calcolo delle collisioni. D'altra parte bisogna riconoscere che certi effetti come le fiamme o le esplosioni sono tutt'altro che disprezzabili, anzi; inoltre l'engine è molto efficiente e non ho riscontrato rallentamenti neppure in spazi molto aperti, con una gran quantità di veicoli sullo schermo. Il vero problema di Redline deriva proprio dalla sua duplice natura: se una volta in sella a una potente vettura corazzata tutto funziona bene, i nodi vengono al pettine nelle fasi di gioco che fanno riferimento agli sparatutto in soggettiva più classici. Qui il titolo della Accolade non può esimersi dal paragone con i tanti concorrenti che si sono alternati sui nostri monitor da Quake in poi, e purtroppo ne esce alquanto malconcio.
Ma passiamo a una delle cose che mi preme di più, il sistema di controllo: quando mi è stata affidata questa recensione, infatti, il mio primo pensiero è stato per quello che senza dubbio è uno degli aspetti più delicati di un gioco e che troppo spesso viene trattato dai programmatori con imperdonabile leggerezza. Qui devo fare davvero i complimenti al team di sviluppo di Redline: infatti non solo è tutto configurabile a piacimento, ma vi sono due menu completamente separati per la gestione della fasi a piedi e di quelle in macchina. In questo modo è davvero impossibile non trovare la propria soluzione ideale. Per quanto mi riguarda, all'inizio sono rimasto un po' indeciso se adottare un sistema di controllo basato sul mouse anche per il controllo delle vetture (ovviamente per le sezioni a piedi è una scelta obbligata). All'inizio mi sembrava che il mouse si adattasse male alla guida e che al limite fosse meglio usare solo la tastiera, ma poi la possibilità di entrare/uscire dalle vetture nel bel mezzo di una missione e magari di un combattimento, mi ha fatto decidere per il contrario: sarebbe stato scomodo cambiare completamente sistema proprio durante uno scontro. Così ho adottato il controllo a mouse anche per le parti di guida e devo dire che dopo poco tempo mi sono trovato più che bene.
Insomma, questo mio dilungarmi sulle varie alternative di controllo vuole semplicemente significare che è davvero facile entrare in sintonia con Redline e le molte alternative disponibili sono tutte valide.
Una volta entrati in una macchina, le visuali disponibili sono tre, una dentro l'abitacolo e due dall'alto: la prima a mio modesto parere è del tutto sconsigliabile in quanto troppo limitata [questo mi ricorda la disperazione dei giocatori di Need for Speed 3 che non riescono a vedere il cruscotto delle macchine... mi sembra che sia un

Altra visuale dall'interno della macchina, dovuta più che altro alla mia volontà di mostrarvi questo simpatico disco volante sfracellato al suolo. Ma dove siamo, nell'area 51? Hey, Scully, spiegami un po' 'sta storia...

Siamo dentro la nostra macchinetta: questa visuale è pressoché inutilizzabile, dato che ovviamente guardando la macchina dall'esterno possiamo gestire il combattimento molto meglio, ma sono sicuro che diventerà la preferita di molti patiti di automobilismo (anche perché i cruscotti cambiano a seconda del tipo di vettura).

Ed ecco qui, nella gloria della sua cubettosità e della sua tamarraggine, in piena valorizzazione dei propri bicipiti solcati da vene e del proprio orologio Zolex, un uomo, un tamarro, il protagonista di Redline: il nostro alter ego!

problema tipico dei possessori di schede Voodoo2 con soli 8 MB di memoria anziché 12. Mi sono sempre chiesto dove sia il problema, dato che a mio modesto parere tale visuale è del tutto inutile, o meglio, si può ammirare ma non certo usare effettivamente durante il gioco... bah]. Ah, stavo dimenticando di dire che i veicoli che potrete pilotare sono circa una dozzina e si controllano che è un piacere; è possibile anche derapare col freno a mano e con un po' di pratica potrete inchiodare a tutta velocità, ruotando su voi stessi per sparare a qualche inseguitore... un vero spasso in multiplayer!

Come ho già anticipato, è proprio nelle sezioni a piedi che Redline comincia a perdere punti: il movimento è un po' legnoso, i modelli 3D dei nemici poi sono davvero troppo cubettosi per gli standard attuali. Le armi si attestano sulla fascia "senza infamia e senza lode": è curioso notare che poi in realtà l'arma è sempre quella, con varie canne che ruotando si innestano sul manico a seconda della nostra scelta. Comunque, al di là di questo particolare, ci sono i classici mitra, shotgun, lanciamissili, lanciagranate e un'arma che ormai si può a ben diritto considerare altrettanto standard di quelle che ho appena enumerato: il fucile da cecchino con mirino telescopico. L'unica arma decisamente originale è un ammennicolo in grado di espellere un uomo dal veicolo che sta pilotando - uno spasso, soprattutto in deathmatch! Nonostante questo, le animazioni, l'intelligenza artificiale dei nemici bipedi e la crudezza delle architetture non riescono a risollevare questa parte di gioco, che continua però ad avere il pregio di aggiungere varietà a Redline.

Il fatto che l'engine di Redline non sia il massimo della vita non toglie che talvolta ci possa stupire con effetti speciali e colori ultravivaci: in questa foto, l'uso accorto delle ottime fiamme e delle texture valorizza appieno l'architettura.

E parlando di varietà arriviamo al punto forte di questo titolo, cioè le missioni: non aspettatevi di trovare chiavi o premere pulsanti! Ogni volta avrete un obiettivo diverso e spesso sarà possibile proseguire lungo il vostro cammino adottando tattiche affatto differenti. Ad esempio, dovendovi infiltrare in una base nemica potrete optare per il travestimento o rivelarvi subito con un bell'attacco, magari sfruttando il fattore sorpresa. Spesso dovrete lottare contro il tempo, magari superando via via una serie di prove in "arene" concepite proprio per il combattimento di macchine. Una delle missioni più eccitanti vi vede alla guida di una macchina minata: dovrete percorrere miglia di autostrada a tutta velocità (non senza farvi strada tra mille nemici) per raggiungere un posto dove la vostra bomba ambulante possa esplodere senza fare danno. Sporadicamente avrete addirittura degli alleati comandati dal computer, che non saranno certo dei geni ma fanno il loro dovere (e poi, da Wing Commander a Shogo, quando mai i nostri aiutanti artificiali sono stati furbi?).

Per entrare in una macchina, a patto che sia vuota ovviamente, basta dirigersi con decisione verso uno sportello. Una volta dentro si può saltar fuori in qualsiasi momento, anche con la macchina in movimento, e questo può dare origine a delle tattiche interessanti in multiplayer.

A proposito, la trama è poco più di un pretesto: in pratica serve solo a giustificare la presenza di un capo che vi comunica via via i nuovi ordini e gli obiettivi aggiornati. Ogni missione è presentata da un filmato realizzato con lo stesso engine (che in questi casi non brilla particolarmente). Comunque non vale la pena soffermarsi ancora su questo punto: conviene usare il poco spazio che rimane per parlare del multiplayer, che non ho potuto provare a fondo ma promette davvero parecchio divertimento. Da quanto ho visto è perfettamente bilanciato, e la possibilità di uscire dal veicolo aumenta lo spettro di tattiche a nostra disposizione. Benché in campo aperto ci sia la possibilità di venire investiti, e questo non è mai bello, le armi a nostra disposizione sono infatti abbastanza potenti da danneggiare comunque le macchine e quindi abbandonare improvvisamente la nostra macchina, magari in prossimità di un edificio dove ripararsi, può diventare un'interessante opzione strategica. Oltre a questo, l'arma di default, una specie di sega circolare, in deathmatch diventa una specie di jetpack che proiettandoci in aria permette ai "pedoni" più deboli di sfuggire alle situazioni più spinose. Da tutto questo potete ben vedere quanta cura è stata riposta al bilanciamento del multiplayer. Voglio finire con una cosa che mi ha fatto veramente sbellicare: quando abbandonate una macchina, è sempre possibile che un altro giocatore appiedato se ne impadronisca. Ebbene, esiste un power-up "antifurto" che serve proprio a impedire questa marachella e che, quando un'altra persona cerca di fregarvi il veicolo, lo fa allegramente saltare in aria! Divertentissimo... e ora al commento!

Stefano Thin Redline Gaburri

Nelle recensioni del Gaburri non può mai mancare un esempio di visuale telescopica prima e dopo lo zoom: beh, che cosa posso dire, godetevela! Nel fotogramma in basso si possono apprezzare anche le fiamme, davvero notevoli, che fanno quasi ricordare quelle di Unreal.

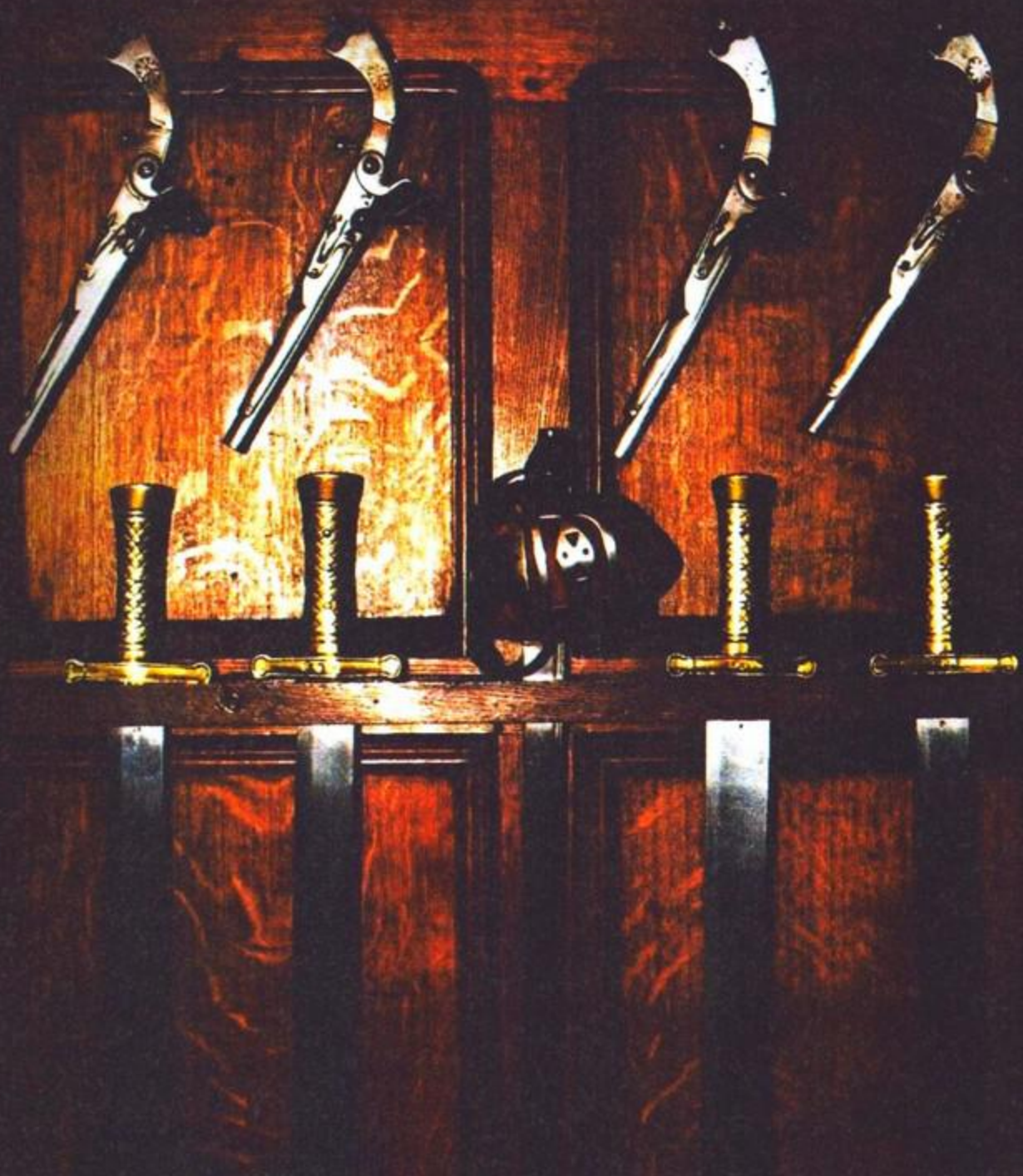
PC

Con Redline non ci sia annoia. L'ingegnosa concezione delle missioni, l'alternarsi di situazioni diverse, la varietà anche grafica e il sistema di controllo contribuiscono a creare un'esperienza che magari non sarà mai esaltante, ma rifiuta ostinatamente di annoiare. Che importa se i filmati sono bruttini, le animazione dei nemici legnose e gli stessi nemici hanno più o meno l'intelligenza di un celenterato lobotomizzato? Quando si riesce a infilarsi con la propria macchina in uno sbarramento nemico, si derapa e tirando il freno a mano si compie una bella giravolta di 180 per poi cominciare a cannoneggiarli, tutte le altre considerazioni tendono a perdere d'importanza. Se fosse stato uno sparatutto in soggettiva in senso classico, alla Quake intendo, non sarebbe valso molto: eppure la scelta di puntare tutto sull'alternanza di situazioni diverse alla fine ha pagato, e posso sicuramente affermare che anche se fosse stato un gioco di sola guida il valore di Redline sarebbe sicuramente diminuito. Insomma, un titolo da prendere così com'è, con i suoi pregi e con i suoi difetti. A questo punto sta a voi decidere, magari dopo aver dato un'occhiata al demo incluso sul Silverdisk vol. 59!

HARDWARE

Qui non ho specifiche precise e devo andare a braccio: comunque non credo che vi serva un processore superpotente, anzi, qualsiasi CPU dal Celeron (K6-2) in su dovrebbe andare benone. Assolutamente necessaria una scheda acceleratrice 3D, con predilezione per le 3dfx che a quanto mi ricordo sono supportate direttamente via Glide. Consigliati (ma ormai quando non lo sono?) 64 MB di RAM. Sono poi necessari 350 MB sul disco inflessibile e tutti gli altri ammennicoli che vorrete mettere a disposizione del vostro PC.

C'è un solo posto dove puoi trovare le armi giuste per affrontare ogni tipo di gioco per la tua Playstation, e non è così nascosto come sembra.



PLAYSTATION FORCE

Siamo qui per aiutarvi

Ogni mese in edicola da Xenia Edizioni

D'Avino & Micheletti SNDgrafica@planet.it

Il Gioco ufficiale

è un divertimento totale!

Libertà totale di movimento, un nuovo motore 3D, una grafica a dir poco stupefacente... non per niente questo è il gioco ufficiale del Roland Garros! In questa grande simulazione troverai oltre 50 giocatori, ognuno con le proprie caratteristiche fisico-tecniche, ed un campo ricostruito nei minimi particolari... Inizia a giocare e proverai anche tu le emozioni delle grandi sfide: sentirai l'odore della terra battuta e scriverai il tuo nome in uno dei tornei più importanti e suggestivi del Grande Slam. E in più, in Roland Garros '99 ci sono anche un'enciclopedia del tennis e un documentario.

www.leaderspa.it

runn

CARAPACE

PC CD-ROM

Numero Verde 167-821177

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: P200 MMX/PII 233, 3Dfx, 16 Mb RAM, Win 95/98 con DirectX 6.

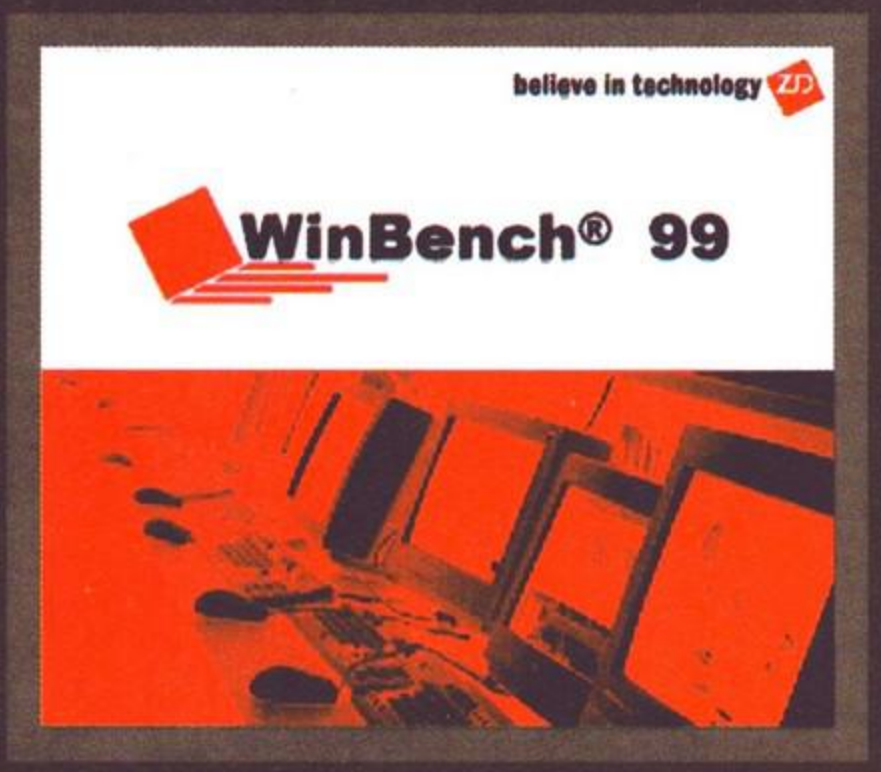
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

LEADER
Qualità Interattiva

Come avrete intuito, intoppi dell'ultimo istante ci hanno impedito, il mese scorso, di pubblicare la nostra priva **prova di un sistema desktop completo, come era erroneamente stato annunciato. Stavolta però ci siamo,** e per il mese prossimo (scongiuri a parte) già si preannuncia lo scontro finale tra le due schede **grafiche accelerate dell'anno...**

Jacopo Prisco

OLIDATA VASSANT 3D



Non credo che il marchio Olidata abbia bisogno di grandi presentazioni, visto che è probabilmente il costruttore Italiano di PC più noto: la serie Vassant, di cui prendiamo in esame il modello di punta, è caratterizzata dalla presenza di processori K6-2 (nelle frequenze di 350,400 e 450MHz) e K6-3 (400 e 450MHz), con estensioni 3Dnow!. In particolare, il nostro Vassant è dotato di una scheda video Voodoo3 2000, cosa che ci dà l'opportunità di parlare di questa accoppiata processore+chip grafico espressamente dedicata al 3D. La configurazione e il posizionamento di mercato di questo PC sono da high-end del videogioco, con prestazioni business e Windows di tutto rispetto; la qualità generale dei componenti è eccellente, così come i materiali "di contatto": molto elegante il case minitower, che incorpora uno sportellino dietro il quale si nascondono i due slot da 5 pollici per eventuali lettori CD e DVD aggiuntivi; la tastiera comprende diversi shortcut multimediali per funzioni video, audio e internet, e il mouse è un classico, affidabile Microsoft PS/2 con rotellina. L'organizzazione interna del PC consente upgrade indolori (ci sono 5 slot PCI di cui 1 condiviso e 2 ISA, oltre all'AGP) e in generale non manca nulla, eccettuata forse la mancanza di un lettore DVD (che, tuttavia, è ancora ben lungi dall'essere indispensabile) in favore di un semplice drive CD-ROM. La CPU K6-3 beneficia dell'introduzione di 256KB di cache L2 integrata, fattore che segna la nobiltà di questo processore rispetto alle classiche soluzione "economiche" in stile Celeron; come è cosa nota per la serie K6, tuttavia, l'unità FPU (Floating Point, per le operazioni in virgola mobile e dunque anche i poligoni) è sottodimensionata, come si può anche notare dai relativi risultati dei benchmark (voce FPU WinMark, superiore soltanto a quella del P2/266 comparativo). Questa debolezza è tuttavia ampiamente ricompensata proprio dalle estensioni 3Dnow!, che rendono il K6-3 una vera scheggia nel rendering 3D per quanto concerne la CPU vera e propria: i risultati dei test dimostrano, infatti, che queste istruzioni regalano al K6-3 un margine di performance del 75% rispetto a un processore P2/400. Ovviamente queste estensioni devono essere specificamente supportate dal software e devono poter cooperare con una scheda grafica appositamente strutturata; è dunque molto intelligente la scelta di includere nel computer una Voodoo3, dato che 3Dfx ha lavorato fin dall'inizio con AMD per far nascere le proprie schede in simbiosi con 3Dnow!. La scheda audio è un'onesta Sound Blaster PCI 128, perfetta per Windows ma suscettibile a complicazioni nel caso si intenda utilizzare applicazioni DOS (per esempio gli emulatori), con le quali le impostazioni legacy non sempre funzionano. La connessione a Internet è assicurata da un modem interno confacente allo standard V.90, cui si aggiunge un collegamento alla rete da 100 ore in dotazione. Il monitor opzionale è un altro punto forte del sistema, visto che offre uno schermo dettagliato e brillante da 17" a un prezzo davvero contenuto: nella sua fascia di costo è probabilmente uno dei migliori monitor in circolazione. Infine, se mai dovesse capitarvi un guasto, sappiate che il Vassant include una diagnostica incorporata che avvisa l'utente quando si presentano problemi; inoltre, se il computer è collegato a una rete locale, tramite il server si può agire sulla configurazione e risolvere i problemi di ciascun client senza dover operare fisicamente sulla macchina. Infine, Olidata offre 3 anni di garanzia completa e l'assistenza a domicilio di un tecnico in caso di guasti. Le nostre impressioni su questa macchina sono dunque più che buone, vista la sua flessibilità in tutte le applicazioni e l'ottima performance con i giochi; l'unico fattore da tenere a mente è che per ottenere le massime prestazioni potenziali il gioco DEVE supportare il 3Dnow e rimangono comunque certe perplessità in merito alla Voodoo3, che potrete meglio verificare leggendo la recensione specifica.

JPS

3DMARK™ 99 MAX

I NOSTRI BENCHMARK

PC	OLIDATA	TGM-P2/400	TGM-P2/266	TGM-C400
3DMARK 99 MAX SCORE	**3614**	3472	1462	451
3DMARK 99 MAX CPU 3D SPEED	**7030**	3918	2288	3730
WINBENCH 99/CPUMARK	**47.7**	31.5	18.4	30.2
WINBENCH 99/FPU WINMARK	1520	2040	1190	2120
WINBENCH 99/BUSINESS DISK	**3960**	2660	1480	2080
WINBENCH 99/HIGH END DISK	**9380**	6830	4940	6710

Note:
I test sono stati effettuati utilizzando i benchmark 3DMark 99 MAX di FutureMark Corporation e WinBench 99 di ZD Inc.
Il 3Dmark è stato eseguito in 800x600 a 16-bit.
3D Mark 99 Max Score indica il livello di performance generale del sistema con i giochi 3D accelerati, in termini di frame-rate.
3D Mark 99 Max CPU 3D Speed indica il grado di performance "simulata" (senza intervento dell'acceleratore grafico) sul 3D del processore, ovvero l'attitudine alla gestione di scene poligonali complesse da parte della CPU.
Winbench 99/CPUMark e FPU WinMark analizzano le prestazioni globali della CPU; i dati più alti indicano risultati migliori e vanno messi a confronti con dati simili riferiti ad altri sistemi.
WinBench 99/Business Disk e High End Disk analizzano il comportamento del disco rigido del computer (e quindi dell'intero sottosistema che lo gestisce) nell'uso di applicazioni Business e High End, simulando il normale utilizzo della macchina. I valori più alti sono i migliori e danno l'idea della rapidità di risposta del computer nelle operazioni di sistema generiche non legate ai giochi.
I tre PC comparativi sono macchine redazionali disponibili al momento del test; per le future prove includeremo nella comparazione i sistemi completi già recensiti. Le macchine sono così configurate:

- *TGM-P2/400: Intel Pentium 2 400MHz, motherboard Intel Seattle, 128MB RAM, scheda video Viper V550 Riva TNT AGP 16MB, HD IBM 5400 SCSI-II 4GB, CD-ROM NEC 40X SCSI-II.*
- *TGM-P2/266: Intel Pentium 2 266MHz, 64MB RAM, scheda video Cirrus Logic*

+

Voodoo2 8MB (utilizzata per il 3Dmark), HD Quantum Fireball IDE 4GB, CD-ROM PHILIPS 32X IDE.

- *TGM-C400: Celeron 400MHz, 64MB RAM, scheda video S3 Trio 3D AGP, HD Samsung 4GB.*

LA CONFIGURAZIONE COMPLETA

- *Case Minitower Wintosh*
- *Scheda Madre ASUS P5A Aladdin*
- *CPU AMD K6-3 450MHz*
- *Scheda video 3DFX Voodoo 3 2000 16MB AGP*
- *HD IBM 14.4Gb 7200 UDMA*
- *1x128MB SDRAM PC100*
- *Scheda audio Soundblaster PCI 128+Casse 240W*
- *FDD 3,5 "*
- *CD-ROM Lite-ON 40x*
- *Modem fax Interno Lucent V90/56K+Abbonamento Internet 100 ore*
- *Tastiera multimediale*
- *IntelliMouse Ps/2 Microsoft*
- *Monitor MR1704*
- *Corredo software: Windows98+Lotus Smart Suite Millennium, WordPoint 1.4, Norton antivirus, Corso Win98 su CD.*

Pagella

DISTRIBUTORE: Olidata

Lire 3.148.000+IVA

PERFORMANCE: 5 6 7 8

ESTETICA: 5 6 7 8 9

8

Un PC eccellente e versatile, di bell'aspetto, grazie all'ottima CPU riesce bene in qualsiasi compito e con le estensioni 3Dnow attivate è una bomba nel 3D. Il prezzo non è contenutissimo, ma proporzionato alla qualità generale.

3DFX VOODOO3 2000

Questa 2000 è la "piccola" della famiglia Voodoo3, il modello più economico e meno performante, destinato all'utenza meno esasperata e particolarmente adatto all'inclusione in sistemi completi nel mercato OEM. Terza incarnazione dell'ormai leggendaria serie Voodoo, questa Voodoo3 è però più assimilabile al filone Banshee/Rush, visto che rappresenta una soluzione integrata 2D/3D. Ma questa famiglia di schede segna anche una tappa precisa nella storia di 3Dfx, che per la prima volta entra nel mercato retail in maniera diretta producendo e commercializzando i propri prodotti, grazie alla recente acquisizione di STB Systems. Nuove strategie e nuovi propositi, dunque, per un chip che, è doveroso ammetterlo, non rappresenta neppure da lontano quella rivoluzione che avevano rappresentato i suoi diretti predecessori. Quando la 3Dfx fece uscire le prime schede Voodoo, ormai tanto tempo fa, il mercato era scettico e poco propenso ad accettare soluzioni 3D dedicate; le schede rappresentarono tuttavia un successo enorme sia per 3dfx che per i produttori (tutti pesci piccoli) che accettarono di produrle su licenza. Le Voodoo Graphics fecero la fortuna della Diamond e attirarono, per la generazione seguente, grandi nomi come Guillemot e Creative. Le librerie Glide avevano un netto margine di performance sul Direct3D e 3Dfx puntava in maniera diretta ed esplicita alla qualità suprema nei giochi, alla migliore resa poligonale possibile. Oggi il mercato è cambiato: le soluzioni "3D only" non esistono quasi più e tutte le schede grafiche primarie sono dotate di funzionalità 3D più o meno buone. Anche altri produttori hanno detto la loro nel settore giocoso e la concorrenza è agguerrita. 3Dfx è quindi "maturata" e non cerca più di soddisfare l'appassionato estremo, ma di conquistare il pubblico più vasto in maniera equilibrata. Il Voodoo3 è una scheda tutto sommato convenzionale, apparentemente molto valida, ma piagata da una serie di mancanze tecniche che ne renderanno molto breve la vita, come peraltro i suoi costruttori sanno bene: questa serie non serve ad altro che a traghettare l'utenza dal Voodoo2 alla prossima generazione di chipset (prevista per fine anno) e per non lasciare questo interregno di 6-8 mesi nelle mani avide della concorrenza (che, tra G400 e TNT2, è non solo agguerrita, ma anche più forte). Anche per questo esistono tre modelli (2000, 3000 e 3500, che si differenziano per la velocità di clock) per le differenti fasce d'utenza: questo è come detto il modello base, mirato ai sistemi di fascia media o al pubblico che cerchi una soluzione economicamente vantaggiosa senza rinunciare alla qualità su entrambi i fronti, 2D e 3D. L'output poligonale è eccellente: 6 milioni di triangoli al secondo è ben più di quanto non possano fare due schede Voodoo2 in modalità SLI; la velocità di clock (senza overclocking) è di 143MHz; il RAMDAC viaggia a ben 300MHz e la risoluzione massima raggiungibile è quindi di 2048x1536 pixel. Sono ovviamente supportate le librerie proprietarie Glide, oltre a OpenGL e Direct3D. In sostanza, quindi, questa è una scheda soddisfacente che può gestire i giochi 3D meglio di qualsiasi prodotto che l'abbia preceduta. Purtroppo però, per i giocatori più appassionati, le Voodoo3 (tutte), non rappresentano la panacea che ci si aspetterebbe dal nome: alcuni pesanti mancanze (probabilmente decise per mantenere bassi i prezzi) rendono infatti queste schede inferiori alla più agguerrita concorrenza odierna. Primo: non è supportato l'AGP texturing, cioè la scheda è limitata alla quantità di RAM on-board, cioè 16MB; secondo: la densità di colore massima delle texture è 16-bit e non 32-bit, e questo è davvero grave; terzo: la dimensione massima delle texture è di "soli" 2048x2048 pixel; quarto: non è presente, almeno per ora, il supporto per l'AGP 4X; quinto: non sono supportati, come effetti hardware, il bump mapping e lo stencil buffer (che le G400, ad esempio, invece supportano entrambi). Tutte caratteristiche, queste, che impediscono a queste scheda e alle sue sorelle di essere proclamate "il massimo". E' curioso notare come la 3Dfx, che il 3D così come lo conosciamo oggi lo ha praticamente inventato, si accontenti di una soluzione intermedia e lasci agli altri il massimo delle prestazioni. Se volete una scheda 2D molto solida (la qualità in ambito Windows sono indiscusse) e dotata di performance più che buone sul 3D a costi contenuti, fatela vostra; se volete il massimo, tuttavia, rivolgetevi a G400 e TNT2, che sono una tacca più su.

JPS

Pagella

DISTRIBUTORE: Vari
PREZZO AL PUBBLICO: N.D.
TECNICA: 5 6
PERFORMANCE: 5 6 7 8
BUNDLE: 5 6 7 8
INSTALLAZIONE: 5 6 7 8 9

7

La 3Dfx lascia la strada vecchia per la nuova, e si rinventa più "conservatrice"; per l'estasi 3D suprema G400 e TNT2 sono schede decisamente migliori.
Il terzo gradino del podio.

LABTEC USB SPEAKERS

Perché mai dovreste usare degli Speaker USB? Probabilmente questa domanda non rientra nei dilemmi quotidiani della vostra vita, ma se state pensando di acquistare delle nuove casse acustiche per il PC potreste prenderla in considerazione. L'USB nasce con il preciso scopo di facilitare la connessione di varie periferiche al computer, data la trasmissione in digitale e la rapidità di riconoscimento e installazione; si tratta di una possibilità teoricamente allettante, sfruttata però scarsamente dai produttori, che stentano a passare al nuovo standard. I diffusori audio, dal canto loro, se non guadagno nulla sul fronte della facilità d'installazione (sono Plug & Play per definizione), beneficiano di gran lunga del passaggio al digitale, eliminando ogni tipo di disturbo analogico nella resa del sonoro. La conversione in analogico avviene infatti all'ultimo stadio possibile, immediatamente prima della riproduzione (l'orecchio umano non è infatti ancora in grado di interpretare segnali digitali...), dribblando di netto ogni possibilità di disturbo e rumore di fondo, abbastanza classico con le comuni schede audio. Ah, la scheda audio: teoricamente non vi serve, visto che il sistema può inviare i suoni in maniera diretta verso l'USB senza passaggi e interpolazioni intermedie. Insomma un bel vantaggio, per una soluzione non convenzionale, che come tale potrebbe presentare qualche problemino; alcuni giochi, infatti, bisticciano con i diffusori USB e non riescono a riprodurre completamente tutti i suoni. Dal punto di vista tecnico siamo come sempre sugli alti standard Labtec, associati qui a una forma piacevole e contraddistinta dal simbolino "USB" sui pannelli frontali, per mostrare bene a tutti quanto siete tecnologicamente avanzati.

Pagella

DISTRIBUTORE: RS Ricerca

PREZZO AL PUBBLICO: N.D.

FACILITÀ: 5 6 7 8

PERFORMANCE: 5 6 7

QUALITÀ: 5 6 7 8

INSTALLAZIONE: 5 6 7 8 9 10

Se l'idea di usare l'USB per l'audio non vi spaventa e volete dire addio ai rumori di fondo, ecco il vostro nuovo impianto audio.

7

HARDWARE NEWS

TUTTA LA VERITA' SUL G400

Per il terzo mese di fila parliamo del nuovo chipset di Matrox e a buon diritto: finalmente ho potuto vedere all'opera di persona la nuova scheda che uscirà in tre versioni a partire da luglio e sono rimasto sinceramente impressionato. La recensione completa è rimandata al prossimo numero, quindi niente dettagli; mi soffermerò tuttavia su una breve serie di elementi che contraddistinguono in maniera particolare il nuovo chipset G400. Primo fra tutti, senza alcun dubbio, è l'Envirnment Mapped Bump Mapping, una funziona HARDWARE che avrete probabilmente sentito già nominare e che molte schede sostengono di supportare; in realtà si tratta di artifizi di programmazione che simulano l'effetto reale, presente come protocollo DirectX, che richiede appunto una predisposizione specifica da parte della scheda video. In sostanza, per ogni pixel sono calcolate tre texture differenti (Map, Bump Map e Environment Map), fattore che determina un aspetto incredibilmente realistico delle superfici trattate: la differenza va vista e non si può raccontare, ma siamo di fronte a un tipo di manipolazione visiva così significativa da ricordare il primo passaggio dal rendering 3D software a quello hardware. Le immagini acquistano una tale profondità da risultare davvero fotorealistiche e le superfici non sono più semplicemente ben ricreate, ma sembrano davvero "bucare" lo schermo e passare a buon diritto nella realtà non binaria. Questo tipo di funzione, poiché è già inclusa nei kit di sviluppo DirectX 6, non richiede particolare potenza di calcolo supplementare e fasi di sviluppo aggiuntive e può rappresentare la carta vincente del G400 rispetto a tutta la concorrenza attuale; una lista di titoli che supporteranno l'Envirnment Mapped Bump Mapping comprende già Slave Zero, Drakan, Messiah, Battlezone 2 e Black & White, solo per citarne alcuni.
Altra caratteristica davvero unica delle nuove schede Matrox è il sistema DualHead display, che permette di gestire il proprio sistema in modalità multi-monitor come se si disponesse di due schede video (possibilità effettivamente presente in Windows 98). Il chip G440 integra infatti due controllori del tubo catodico e può quindi gestire applicazioni a risoluzioni e frequenze verticali differenti; una caratteristica irrinunciabile se si lavora in una ambiente grafico professionale e che può risultare interessante anche per l'utente comune. Si conferma ancora, poi, l'eccellente qualità dell'immagine da sempre marchio di fabbrica Matrox, qui ben codificata tramite la tecnologia Vibran Color Quality 2. E per concludere, le G400 sono già sin da ora predisposte per il funzionamento in sistemi dotati di slot AGP 4X (che cominceranno ad arrivare sul mercato da settembre). Sono davvero ansioso di provare nuovamente la scheda per un giudizio finale, magari in comparazione con l'altro "mostro" annunciato, il TNT2 di nVidia; tutto questo il mese prossimo!

E LE NUOVE DIRECTX?

Visto il ritmo con cui viene aggiornato l'hardware, anche il software si deve adattare: Microsoft sta infatti già lavorando alle DirectX 7 e 8. E' un turbine ineluttabile che, se da un lato rivoluziona le tecnologie in tempi brevissimi a tutto vantaggio della spettacolarità dei giochi, dall'altro impedisce agli sviluppatori di acclimatarsi ai vari kit di sviluppo e ai chip grafici: il risultato è che non si riesce a spremere fino in fondo le schede accelerate prima che ne esca la generazione successiva; lo stesso vale per processori e protocolli software. Basta guardare, a titolo di paragone, la qualità dei titoli di una console al momento del lancio e dopo vari anni dalla sua uscita: comparate il primo Ridge Racer con Ridge Racer Type 4 e avrete un'idea del concetto; questo tipo di evoluzione, sul PC, viaggia unicamente sui binari del progresso tecnologico e molto meno sull'esperienza di programmazione specifica. Comunque, la potenza avanza e le DirectX anche: la versione 7 sarà tutta concentrata su un aumento della velocità, che dovrebbe essere nell'ordine del 20 percento. Niente novità sostanziali, ma un miglioramento generale e una maggiore focalizzazione sull'audio (DirectMusic in testa). La vera novità sarà introdotta con la versione 8, che incrementerà in maniera drastica la qualità visiva, anche in previsione dei chipset grafici che usciranno in concomitanza con il software; se già oggi siamo vicino alla soglia del fotorealismo, con le nuove tecniche grafiche di DirectX 8 questa soglia verrà probabilmente superata. L'ambiente operativo di questo pacchetto sarà Windows 2000, che includerà anche una nuova tecnologia denominata Game Manager: entrerà in funzione ogni volta che inserirete un CD di un gioco e farà sostanzialmente da "front-end" per le applicazioni ludiche di Windows. Si occuperà dell'installazione del gioco e del settaggio dei parametri fondamentali, rendendo l'avvio dei programmi davvero plug & play per l'utente finale. Un modello che si avvicina molto a quello delle console, da sempre lodate per la loro immediatezza d'uso a fronte dei complicati settaggi richiesti dai PC. Aspettiamo come sempre fiduciosi.

HELL-COPTER

UNO SPARATUTTO NELLA PIÙ PURA TRADIZIONE DEI GIOCHI ARCADE!

Già disponibile su PC CD-ROM

È COME ESSERE DENTRO UN FILM, MA NON SI TRATTA DI CINEMA.

Ubi Soft - viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel.02/83.31.21 - Fax 02/83.31.23.00
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Fax 02 48867137
www.3dplanet.it

Il primo emulatore commerciale di PlayStation per PC è finalmente uscito, fra mille difficoltà: ma ne valeva davvero la pena? Leggetevi l'intera storia e decidete voi...

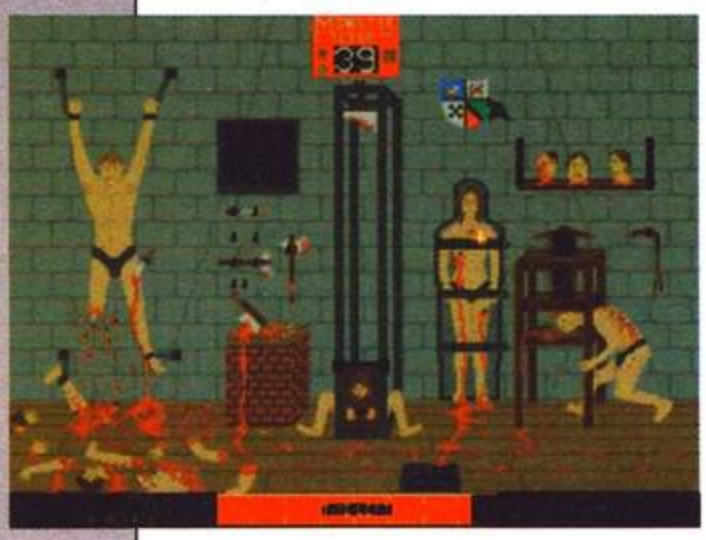
Jacopo Prisco

MARBLE MADNESS

Marble Madness è ancor oggi un gioco estremamente originale, accattivante e divertente. Il giocatore deve guidare, usando una trackball, una pallina di marmo attraverso un percorso a ostacoli, evitando di cadere e farsi "mangiare" prima di raggiungere il traguardo; le corse si susseguono aumentando in difficoltà fino al livello finale (questo è infatti uno dei primi giochi dotato di una fine). Marbel Madness è il primo titolo prodotto da Atari per la sua scheda System-1 e offre una scintillante grafica in pesudo-3D, oltre a eccellenti musiche in stereofonia (anche questo, per la prima volta nella storia). Senza una trackball e senza allenamento, è ancor oggi un gioco difficilissimo ma incredibilmente intrigante.

PRODUTTORE: *Atari*
ANNO: *1984*
VERSIONE ORIGINALE: *Coin-op*
SPECIFICHE: *336x240 pixel, 1088 colori*
EMULATORE: *MAME*

CHILLER



Questo gioco fa parte di una nutrita serie di shooter che fecero comparsa negli arcade tra il 1983 e il 1988, prodotti dalla Exidy e tutti caratterizzati dalla stessa impostazione e da hardware simile. Sono giochi che, almeno da noi, non hanno avuto grande diffusione, ma hanno lanciato la moda delle "lightgun" (oggi ancora in grande auge, soprattutto grazie a Sega e Namco) ed erano tutti piuttosto vivaci e divertenti. Questo in particolare, però, merita una segnalazione per il suo contenuto ai limiti dell'incredibile: in pratica vi vengono presentate una serie di schermate fisse con sale di tortura, catacombe e amenità varie, nelle quali alcuni poveretti stanno subendo le peggiori nefandezze che possiate immaginare (crocifissioni, mutilazioni, ecc.). Come se ciò non fosse già sufficiente voi, muniti di pistola, dovete infierire sui malcapitati sparando alle loro povere membra, oppure azionando i vari meccanismi diabolici che li costringeranno alle sofferenze più atroci. Tutto ciò in un esubero di sangue e grida strazianti, che rendono Chiller uno dei giochi concettualmente più violenti e gratuiti della storia. Certo, la grafica è inequivocabilmente "disegnata" e forse proprio l'estrema gratuità del tutto, sforando nel grottesco, lo rende "innocuo", ma se uscisse mai una versione aggiornata di Chiller oggi, ne sentiremmo delle belle.
Tra gli altri titoli dello stesso filone (ma dalle ambientazioni ben più canoniche) abbiamo Cheyenne, Clay Pigen, Combat, Crackshot, Crossbow, Hit'n'Miss, Showdown e Whodunit (tutti emulati).

PRODUTTORE: *Exidy*
ANNO: *1986*
VERSIONE ORIGINALE: *Coin-op*
SPECIFICHE: *320x340 pixel, 257 colori*
EMULATORE: *MAME*

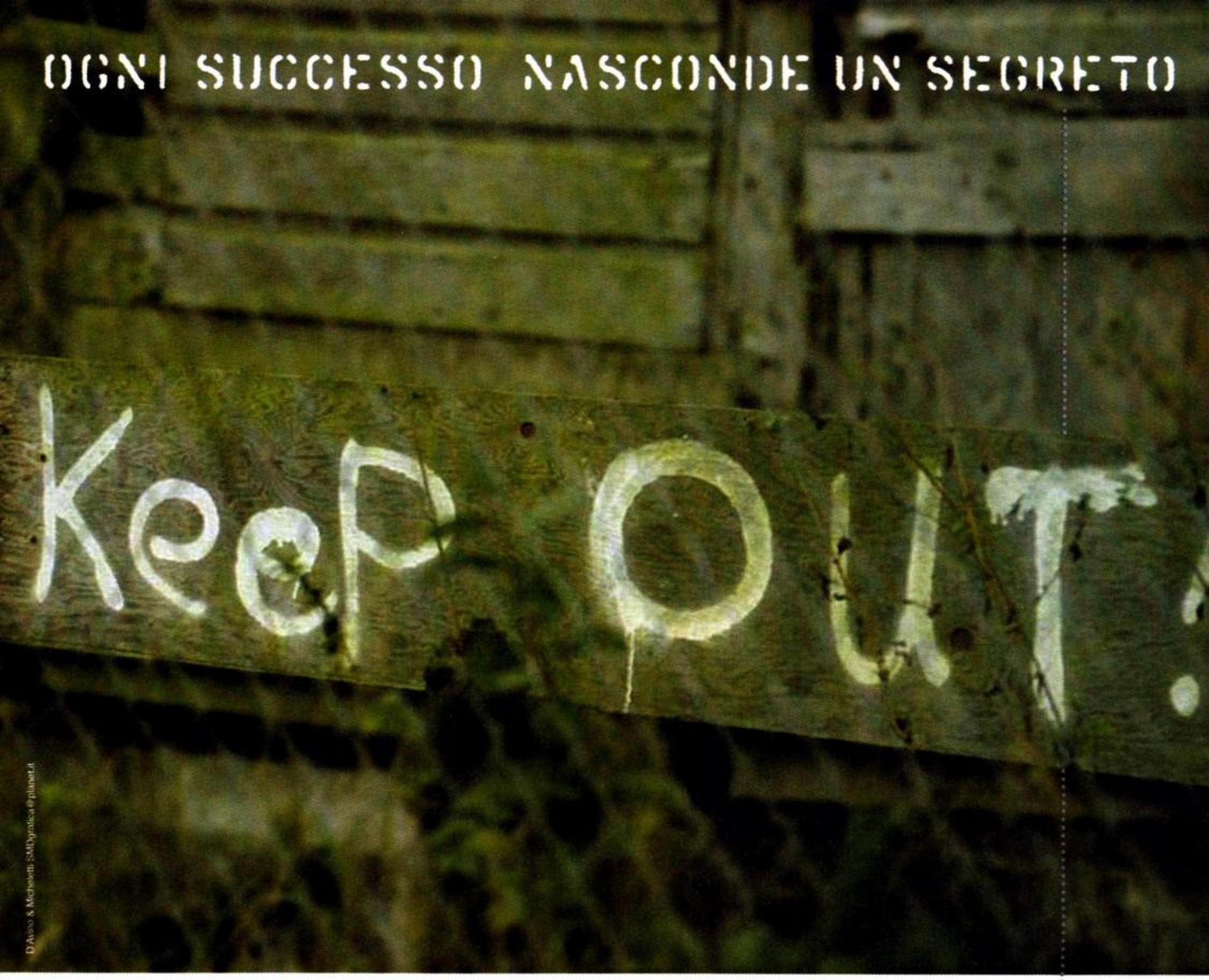
NEWS

bleem!

SFIORA IL RIDICOLO

L'inevitabile capitolo bleem!: l'ormai famigerato, più che famoso, emulatore commerciale di PlayStation per PC è uscito, lasciando sulla sua strada una bella serie di disastri. La gestione manageriale messa in piedi per la vendita del prodotto si è rivelata alquanto inadeguata e la Sony, dal canto suo, ha reso la vita ulteriormente difficile ai ragazzi della bleem! Llc. Ma ecco tutta la storia in breve: annunciato da mesi, bleem! sembra essere in odore di uscita già da aprile, e al sito ufficiale si raccolgono le prime quote ($24.95) per la vendita del prodotto. Dopo oltre un mese dall'inizio della campagna, però, i CD non sono ancora pronti: sul sito ufficiale (www.bleem.com) si susseguono oscuri aggiornamenti che fanno riferimento a "gravi problemi", di cui non si conosce la natura. La verità salta fuori presto e si viene a sapere che la Sony sta cercando di bloccare la distribuzione di bleem!. La compagnia giapponese però perde, così come aveva già perso contro Connectix (sviluppatrice di un simile emulatore per Mac, la Virtual Game Station) e i tre valorosi membri del bleem! Team la spuntano, al costo di parcelle legali salatissime. I primi fortunati si vedono recapitato a casa propria tramite corriere, attorno ai primi di maggio, un CD-ROM, che però non contiene il programma. Costituisce invece una sorta di "chiave" di accesso anti-contraffazione che serve per scaricare da Internet e lanciare il prodotto finito. Nel frattempo, sulle carte di credito degli acquirenti sono già state addebitate le spese d'acquisto, ma dell'eseguibile di bleem! neanche l'ombra. Intanto proliferano in rete i fasulli "bleem! Full crack 1.0 warez version", in realtà nefandi trojan horse ansiosi di formattare i dischi fissi dei poveri polli disposti a installarli. L'attesa sembra infine rompersi quando viene comunicata la data "ufficiale" di lancio: il 5/5/99 alle ore 5.55 (fuso della costa del Pacifico). Tutti coloro che hanno già a casa il CD (alcuni anche in Italia) attendono con trepidazione il momento, ma a circa 45 minuti dall'ora X un nuovo, patetico update sul sito ufficiale stempera ogni tensione: l'eseguibile non è ancora pronto. Stavolta la Sony non c'entra, pare invece che il programmatore (l'unico e il solo, già autore di Dragon's Lair per Amiga, tra l'altro) non dorma da giorni e sia arrivato al crollo psicofisico nel cercare di far uscire il prodotto. La magra figura viene incassata con una marea di scuse e con la promessa di rimborsare chiunque si senta preso in giro; in pochi lo fanno, ma quasi tutti protestano a gran voce su IRC e sulle message board di mezza Internet. In rete, infatti, il malcontento dilaga e qualcuno insinua persino che la bleem! Llc. sia una frangia della Banda Bassotti e stia scappando coi soldi. Deve passare comunque più di una settimana perché, il 15 maggio, l'eseguibile finale di bleem! veda finalmente la luce, stavolta senza incaute date di lancio comunicate a vanvera. La versione finale dell'emulatore genera delusione su tutta la linea: chi lo ha comprato si sente preso in giro da un prodotto pieno di bug, poco compatibile e ben lontano dalle mirabolanti aspettative. Soprattutto, bleem! ha molti problemi con l'accelerazione 3D e NON è compatibile con i CD copiati, cosa che almeno lascerà a bocca asciutta tutti quelli che speravano di giocare sul PC con i silver della PlayStation comprati per pochi soldi (probabilmente una percentuale dominante degli "early-adopter" di bleem!). I programmatori promettono frequenti update e continuano a scusarsi. Il loro modello di mercato ("dateci i vostri soldi, dobbiamo sconfiggere un gigante come Sony per salvaguardare l'emulazione") è ridicolo, la conduzione del progetto risibile, il prodotto finale insoddisfacente. Una bolla di sapone per quello che si credeva il più incredibile, scintillante emulatore della storia? Vedete voi: sul sito si può sempre scaricare una demo (lungi dall'impressionare chicchessia, trattandosi di software commerciale). Intanto diamogli ancora qualche settimana... e aspettiamo di avere una "recensione" effettiva del programma, sul prossimo numero.

OGNI SUCCESSO NASCONDE UN SEGRETO



© Aviano & Michelotti SMDgrafica @planet.it

XENIA
EDIZIONI

Quello di consolemania
chi ci legge
lo conosce già

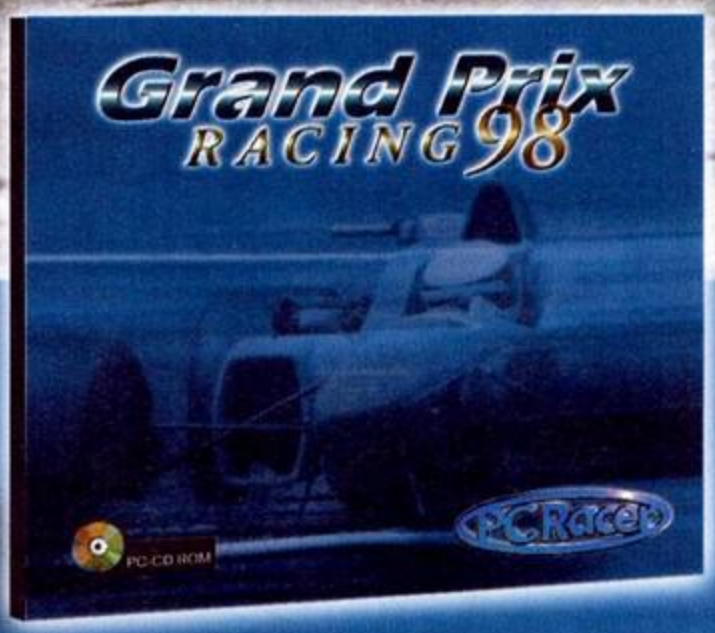
consolemania

Da anni la sicurezza della competenza

Grand Prix RACING 98

DELPI

GRANDI EMOZIONI, PICCOLO PREZZO!



-WINDOWS 95/98
-Supporta volante e force feedback

REQUISITI MINIMI
- Pentium 166
- 16 Mb RAM
- Keyboard / Joystick
- SVGA card + 3DFX card
- Soundblaster o scheda compatibile
- CD Rom Drive

Tutte le emozioni della guida ad alta velocità nella simulazione di un Gran Premio. L'alta qualità del suono e della grafica 3D vi lasceranno a bocca aperta. Possibilità di gioco in modalità allenamento o gara.
A disposizione 3 circuiti Gran Premio ad alta definizione. Opzione per gioco in rete fino a 6 giocatori.

PC-CD ROM

SOLO £.9.900!
SOLO IN EDICOLA!

PCRacer

IN GINOCCHIO SUI CECI...

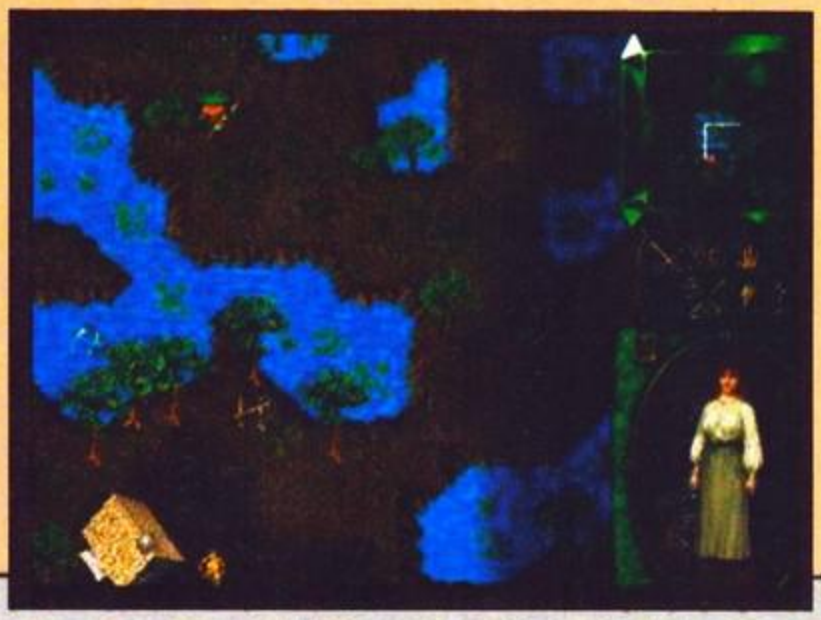
Immagino che tutti si siano accorti che la sezione Amiga dello scorso numero di TGM era orfana di recensioni e conteneva solo due misere pagine di news, per la felicità dell'anonimo lettore che all'interno del TGM MAIL ha affermato che questa rubrica "fa schifo" solo perché tratta di argomenti che non gli interessano. Immagino quindi che a questo punto vi debba delle scuse, dato che la colpa di tutto questo è della mia schifosissima tendenza a consegnare gli articoli con un puntualissimo ritardo di almeno 24 ore rispetto alla "deadline" impostami dal buon TMB (che puntualmente si prende le bastonate da Max). Dopo aver passato gli ultimi trenta giorni in ginocchio sui ceci, ho ricontattato diverse software house per fare il punto della situazione e per cercare di evitare che una cosa del genere possa avvenire nuovamente in futuro: in particolare sono in attesa di un paio di pacchetti postali contenenti WASTED DREAMS (ho mandato un'e-mail all'autore che con mia grande sorpresa ho scoperto essere un lettore di TGM! Ciao Cvijan!), THE PROPHET e MOONBASES, mentre si avvicinano le date di uscita di altri titoli quali PHOENIX FIGHTERS (giugno), T-ZERO (giugno), GOAL! 2000 (luglio), GILBERT GOODMATE (luglio) ed EVIL'S DOOM SPECIAL EDITION (luglio). Inoltre, si attende da un momento all'altro l'uscita di SPACE STATION 3000 e di PUTTY SQUAD e non si esclude che nel frattempo riescano fuori tutti quei titoli già annunciati da tempo ma di cui non si conosce ancora la data di pubblicazione. Speriamo bene!
Massimo "MAXIME" Marino.

TUTTI AL MARE!

Il prossimo titolo della APC&TCP sarà un simulatore manageriale in cui il nostro lavoro consisterà nel gestire una spiaggia cercando di guadagnare soldi a palate sfruttando il turismo estivo e facendo in modo che i clienti si divertano il più possibile sganciando magari qualche dollarone (o meglio qualche euro, che va più di moda almeno qui da noi) extra. Come in qualsiasi altro gioco di questo tipo, partiremo da zero con quattro soldi in tasca e il primo passo sarà sicuramente quello di comprare un pezzetto di terra su cui edificare uno stabilimento balneare, decidendo persino il colore con cui pitturarlo per attirare più gente. Via via che i nostri investimenti inizieranno a dare i frutti sperati, sarà possibile espandere il piccolo "impero" piazzando edicole, gelaterie e fast food, stando sempre attenti a mantenere dei prezzi concorrenziali per i servizi e i prodotti che offriremo. Sarà bene prevedere anche gli eventuali problemi che potrebbero manifestarsi (guasti, incendi, cattive condizioni meteorologiche, ecc.), se non vogliamo andare in rovina prima del tempo. SEASIDE, questo il nome del gioco, includerà 100 diverse locazioni di gioco, 10 tipi di abitazioni estive da costruire e da decorare con oltre 1000 fantasie, 250 spiagge e molto altro ancora. Come al solito, rimanete sintonizzati per ulteriori notizie.

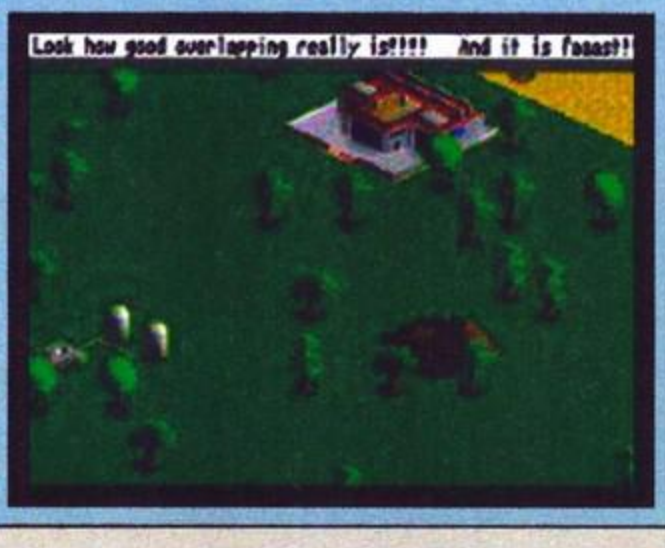
RAGE OF MAGES

La Monolith deve volere molto bene alla comunità amighista se in meno di dieci giorni ha concesso i diritti per la conversione su Amiga di ben due giochi da lei prodotti per PC: infatti, dopo Shogo, ha permesso (non senza il pagamento di un'imprecisata somma di denaro) alla Sanios Software (già indaffarata con lo sviluppo di MAGE WARS, che a questo punto potrebbe essere abbandonato) di effettuare il porting di RAGE OF MAGES, ennesimo gioco strategico in tempo reale. Le 25 missioni di cui è composto il gioco avranno come scenario la misteriosa isola di Uimoir, in cui incontreremo 50 tipi di nemici (nonché svariate creature) e potremo usare 300 tipi di armi e armature, oltre a vari incantesimi e pozioni. Un'ottima intelligenza artificiale e una modalità multiplayer in grado di gestire fino a 16 giocatori garantiranno ore di divertimento su tutti gli Amiga dotati almeno di AGA, 68030, lettore cd-rom e 200MB di spazio su hard disk. Rage of Mages supporterà l'eventuale presenza di PPC e/o schede grafiche e dovrebbe essere commercializzato in tempo per Natale.



DI TUTTO UN PO'

Il demo di un interessante gioco di guerra isometrico è stato rilasciato da un gruppo di programmatori alla ricerca di una compagnia disposta a finanziare il progetto e a pubblicarlo: il motore presente nel demo è ancora allo stato embrionale, ma gli autori sono certi di aver creato il miglior motore isometrico mai programmato su Amiga. Il sito EmuClassics ha organizzato una raccolta di firme per far sì che BLEEM (il celebre emulatore PlayStation per PC) venga portato su Amiga (http://www.emuclassics.com/); nel frattempo la lista delle caratteristiche dell'AmigaOS 3.5 è stata ulteriormente aggiornata con l'aggiunta di nuove funzioni e di numerosi bug-fixes. Il beta testing dell'AmigaOS 3.5 procede ottimamente e il sistema operativo diventa di giorno in giorno più stabile e veloce: con tutta probabilità la presentazione ufficiale avverrà durante il WORLD OF AMIGA 99, che avrà luogo in Inghilterra il 24 ed il 25 luglio prossimi. Procede incessante anche la produzione di poster pubblicitari da parte della nostra "casa madre": dopo gli ormai famosi "Back for the future" e "Keep the momentum going", è la volta di "The spirit of Amiga" (di cui dovreste trovare la foto qui da qualche parte). Per concludere, vorrei segnalarvi l'anniversario di AMIWORLD, la rivista telematica di Paolo Pettinato & soci, che da un anno a questa parte offre articoli e recensioni di vario genere (disponibili in quattro lingue grazie ai volenterosi ragazzi di ATO) a volte segnalati anche da riviste estere ben più blasonate. Ebbene, in occasione di questo primo anniversario AmiWorld ha messo in palio un bel po' di premi che potreste "azzottarvi" compilando una scheda online: a quei pochi che non lo conoscono, ricordo che l'indirizzo di AmiWorld è http://amiga.eden.it/.



SHOGO SU AMIGA!!!

Mentre il "fuorilegge buono" Max dei Digital Corruption (l'unico vero autore della versione Amiga di Quake pubblicata dai clickBOOM) ha ultimato i porting (illegali, almeno finché non saranno rilasciati i sorgenti) di QUAKEWORLD e di QUAKE OpenGL per Warp3D, e mentre in tanti sperano ancora nell'uscita di QUAKE 2 su Amiga, come un fulmine a ciel sereno la Hyperion Software ha annunciato di aver acquistato i diritti (in stretta collaborazione col solito Stuart Walker della Digital Images) per convertire SHOGO - MOBILE ARMOR DIVISION su Amiga. La Monolith ha infatti concesso alla Hyperion il proprio potentissimo motore 3D chiamato LithTech, grazie al quale entro settembre sarà possibile giocare a questo incredibile successo per PC su tutti gli Amiga dotati di PPC (WarpOS) ed eventualmente di scheda 3D (Warp3D). La Hyperion è formata da Thomas e Hans-Joerg Frieden (co-autori del Warp3D), da Christian Sauer e da altri ambiziosi "ultrà" amighisti che insieme cercheranno di convertire i migliori titoli per PC su Amiga dotati di PPC. Se non avete ancora idea di quale sia la potenza sviluppabile dall'accoppiata WarpOS+Warp3D, installate subito la versione 0.8 di ADescent per Warp3D, gustatevi l'incredibile velocità e fluidità in 800x600 (24bit) con il dettaglio al massimo e con tutti gli effetti Warp3D/OpenGL abilitati e poi magari raccogliete la mascella da terra.

LAMBDA VERSO IL WARP3D

Dopo aver affermato tutto e il contrario di tutto negli ultimi mesi, gli autori di Lambda hanno ottimizzato il motore grafico a tal punto che pare sia finalmente possibile il supporto per le schede 3D. Lambda girerà perfettamente in 320x240 e in 640x480, supporterà schermi a 15/24 bit, permetterà l'uso di luci dinamiche colorate, filtering bilineare e trilineare, correzione della prospettiva dei poligoni, stereo surround e tanto altro ancora, mentre una semplicissima implementazione OpenGL è già stata effettuata ma è ancora incompleta e instabile. Alla luce delle nuove caratteristiche annunciate, credo proprio che il supporto per i processori PPC, per il Warp3D e per l'AHI diventerà una scelta obbligata.

ELSYD SOFTWARE UPDATE

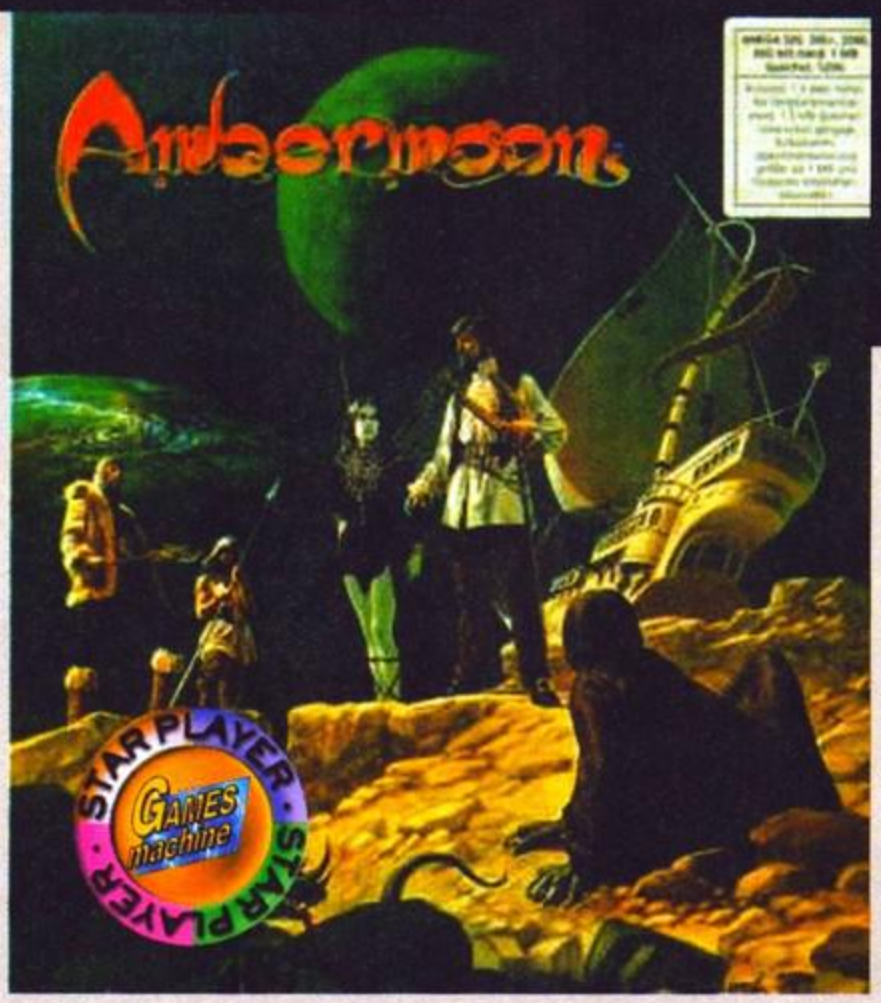
La Delsyd Software ha diffuso ulteriori dettagli circa i giochi che pubblicherà tra Natale del 1999 e la fine del 2001: tutti i titoli previsti sfrutteranno al massimo le attuali schede PPC e, non appena disponibili, supporteranno sia le nuove schede G3/G4 che il nuovo AmigaNG. THE LAST PATRIOT (previsto per dicembre) sarà un'avventura 3D (OpenGL) in prima persona che si differenzierà dai giochi in stile Doom grazie a un'avanzatissima intelligenza artificiale dei nemici, a un realismo senza precedenti, tanto che per uccidere qualcuno sarà necessario spararglì alla testa o al cuore, perché sparando alle gambe o alle braccia il nemico continuerà a reagire e ad attaccare finché gli sarà possibile; inoltre non troveremo mai armi e munizioni in mezzo alla strada e ci sarà la morte istantanea nel caso in cui verremo colpiti alla testa, alla faccia dei livelli di energia presenti negli altri titoli simili. Non mancheranno poi tutta una serie di enigmi che ci costringeranno a pensare seriamente prima di fare qualunque azione e grazie a una trama lungamente studiata verremo trascinati in differenti direzioni (e a differenti finali) a seconda delle nostre scelte (per esempio potrebbe capitare di uccidere un personaggio che ci avrebbe permesso di raggiungere il vero finale del gioco e chi ha finito Silent Hill su PSX sa a cosa mi riferisco). THE ADVENTURES OF D.P. DOG IN 3D (previsto per la seconda metà del 2000) sfrutterà il motore di The Last Patriot adattandolo a quella che sarà la prima avventura punta e clicca interamente 3D con telecamera adattabile e zoom, mentre la grafica in stile cartoon sarà realizzata sfruttando tecniche quali smooth shading e phong shading. D.P. TENNIS e D.P. KART (entrambi previsti per l'inizio del 2000) saranno rispettivamente una simulazione tennistica e una corsa di go-kart (ma va?) interpretate dagli stessi personaggi di D.P. DOG: ovviamente i campi, i tracciati e le modalità di gioco saranno molteplici (e comunque "customizzabili" a piacimento) nelle varie condizioni atmosferiche. I-40: CROSS COUNTRY RALLY (previsto addirittura per la seconda metà del 2001) sarà il progetto più importante e ambizioso della Delsyd Software, che vorrebbe magari intaccare lo strapotere di mostri sacri per console. Sono infine previsti altri due titoli (un gioco strategico in tempo reale e un rpg), ma è ancora troppo presto per parlarne.

ANCORA DIGITAL IMAGES

Non passa mese che Stuart Walker e la sua Digital Images non ci forniscano preziosi aggiornamenti circa il loro incessante lavoro a supporto degli Amiga classici e, molto presto, anche degli AmigaNG. Pur se con leggero ritardo, SPACE STATION 3000 è ormai in dirittura d'arrivo: su Aminet è già disponibile il demo giocabile (3 archivi lha della consistenza complessiva di poco più di 5 mega) che mostra la sezione in stile Doom (realizzata sfruttando lo stesso motore di Genetic Species) che ci troveremo a dover affrontare ogni qualvolta saliremo a bordo di una base o di una nave spaziale. Ancora nessuna traccia della parte strategica, che nel frattempo è ulteriormente migliorata con l'aggiunta di nuove caratteristiche ancora top-secret: gli autori si sono giustificati affermando che un tale demo occuperebbe più di 40 mega e non sarebbe facilmente scaricabile da tutti gli utenti. Per quanto riguarda invece WIPEOUT 2097, il lavoro procede con un buon ritmo e sul prossimo numero probabilmente vi mostrerò i primissimi screenshots ufficiali della versione Amiga. Stuart Walker intanto ha contattato i Binary Asylum per convincerli a programmare il seguito di un loro mitico successo: ZEEWOLF 3 potrebbe vedere presto la luce con nuova grafica, nuove missioni e nuove caratteristiche quali il supporto per i processori e le schede grafiche di ultima generazione. Ma non finisce qui, perché in perfetto multitasking la Digital Images sta cercando di portare sui nostri monitor giochi come HERETIC 2, QUAKE 2 e F22: AIR DOMINANCE FIGHTER, mentre già pensa a un paio di progetti per AmigaNG: KIJITSU WARRIORS e DIGITAL SOCCER. Se siete dei bravi grafici 2D/3D e se volete partecipare alla realizzazione di questi titoli, contattate stuart@digital-images.demon.co.uk.

L RITORNO DI GREMLIN INTERACTIVE

No, la gloriosa software house non è tornata a supportare la nostra macchina, ma ha semplicemente dato alla Islona Entertainment il permesso di pubblicare un cd-rom chiamato THE BEST OF GREMLIN contenente un gran numero di suoi vecchi titoli tra cui Disposable Hero, K240, Litil Divil, Premier Manager (1, 2 e 3), Super Cars (1 e 2), Switchblade 2, Zool (1 e 2) e Utopia. L'iniziativa della Islona è molto interessante, anche se il cambio con la sterlina vi costringerà a sborsare quasi 90 carte: in ogni caso se volete ordinare una copia del cd è sufficiente fare un salto su http://www.islona.co.uk/.



Quando ormai tutti si erano rassegnati e pensavano che la vecchia versione 1.05 non sarebbe mai stata tradotta dal tedesco, una misteriosa versione 1.07 in inglese è comparsa dal nulla sotto forma di regalo alla comunità amighista.

In effetti nessuno poteva immaginare che la Thalion avesse ultimato tale traduzione già da tempo e che i nove dischetti del gioco fossero rimasti chiusi in un cassetto a causa della cessione del marchio della software house; come nessuno poteva immaginare che un bel giorno tanto ben di Dio sarebbe riuscito fuori e ci sarebbe stato regalato a ringraziamento della pazienza dimostrata.
Ambermoon è il secondo episodio della mai completata "Amber Trilogy", è ambientato 90 anni dopo Amberstar e ci fa vestire i panni del nipote del protagonista originario. Chi ha amato il capitolo precedente, noterà subito che Ambermoon è più grande, più bello (graficamente), più divertente e più facile da giocare, soprattutto perché gli autori hanno tenuto conto di tutti i suggerimenti e di tutte le critiche pervenute dopo la pubblicazione di Amberstar.
Una volta installati i nove dischetti ed eseguito il classico doppio click sull'icona del gioco, un'introduzione animata ci descriverà gli avvenimenti degli ultimi 90 anni mostrandoci le città e i territori di Lyramion semidistrutti da un meteorite: la presentazione non mi è parsa niente di eccezionale (ho trovato la volontaria scattosità alquanto irritante), anche se ho apprezzato molto la trovata del meteorite che, passando sopra le città, prima le copre e poi le lascia in rovine. Successivamente sarà possibile creare il proprio personaggio, anche se non ci sarà molto da fare se non scegliere il nome, il sesso e il viso (4 per genere) che più ci rappresenta: i visi delle donnine non sono un granché e quelli dei maschietti non è che siano molto meglio...
Comunque non c'è altro da customizzare e, sebbene questo sia un bene per i principianti, credo che i più smaliziati avrebbero preferito più controllo sulle caratteristiche del proprio personaggio (addirittura, scegliendo tra maschio o femmina, non c'è differenza per quanto riguarda le abilità, anche se ci sono oggetti che possono essere usati solo dall'uno o dall'altra).

Ecco come si presenta la sezione 2D: una grafica un po' meno approssimativa non avrebbe di certo guastato.

Il gioco ha inizio con il nostro eroe che parla col nonno mentre questo è steso sul letto in gravi condizioni di salute: le sue flebili parole ci narrano un sogno avuto durante la malattia in cui Shandra, "the grey magician" ("il mago grigio" suonava troppo ridicolo) gli ha rivelato che un Potere Oscuro si sta espandendo sulle terre di Lyramion con lo scopo di distruggerle. Shandra ha indicato il nipote (ovvero il personaggio che controlleremo durante il gioco) come colui in grado di salvare Lyramion da questo nuovo pericolo. Dobbiamo quindi recarci a Newlake per incontrare il mago, ma c'è un piccolo insignificante particolare: Shandra è morto da ben 40 anni! Che il nostro caro nonno si sia fatto un bicchierino di troppo? Probabilmente sì, tanto è vero che per prima cosa ci manda in cantina con tanto di password "wine" per trovare una pietra datagli dal mago. Qui inizia la nostra avventura e bisognerà darsi mooooolto da fare prima di arrivare a Newlake (che non è affatto il fine ultimo, dato che ci toccherà gironzolare per numerose isole e persino sulla luna del pianeta Kyrandia). Ambermoon è un gioco lungo e complesso e presenta numerosi enigmi (non troppo difficili da risolvere, almeno fino al punto in cui mi sono definitivamente piantato); per arrivare a capo di alcuni di questi, bisogna aver giocato Amberstar ("What was the name of the cat I rescued in the sewers of TwinLake?" dovrebbe essere Tomcat), anche se questa condizione non è affatto necessaria.
Il gioco sembra non-lineare e si possono fare le cose in ordine "sparso", anche se la difficoltà dei combattimenti ci imporrà indirettamente una certa strada da seguire. Se però si è bravi, nulla vieta di uccidere prima gli orchi piuttosto che i banditi, anche se avere qualche compagno in più nel party (o uno spadone al posto del pugnale) prima di affrontarli non è certo uno svantaggio. I combattimenti, per quanto sia possibile riuscire a vincerli con la forza bruta, richiedono una certa strategia al fine di limitare i danni. In effetti, se ci si riesce,

All'inizio del gioco nostro nonno, mentre è steso sul letto in gravi condizioni di salute, ci indicherà lo scopo della nostra avventura

I dialoghi avranno un ruolo importantissimo all'interno del gioco, quindi cercate di non tralasciare nulla...

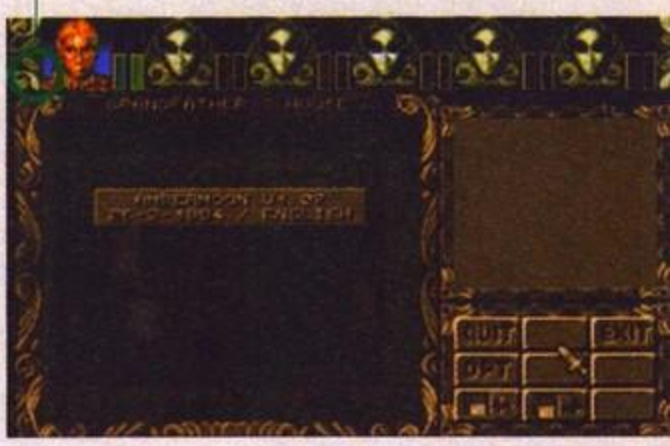
Et voilà: eccovi tutte le coordinate che vi permetteranno di raggiungere facilmente le varie locazioni del gioco (attenzione: questo è un cheat, usatelo con cautela se non volete rovinarvi il gioco).

Lo schermo di gioco è molto piccolo e lascia spazio a icone e indicatori che si riveleranno molto utili e intuitivi.

Nella sezione "quasi" 3D saremo liberi di muoverci a 360 gradi, a differenza di altri titoli simili usciti in precedenza.

è molto più vantaggioso scoprire i punti deboli dei nemici per poi abbatterli con relativa tranquillità. Nel corso dell'avventura incontrerete diversi personaggi che dovrete in qualche modo convincere a imbarcarsi nella vostra causa: in realtà quasi sempre sarete voi a unirvi allo loro. La fregatura è che sono pochi, difficili da trovare e quasi mai intenzionati a unirsi a voi (sarà per il vostro aspetto?). Insomma, all'inizio non si può certo scegliere... è molto importante addestrare bene i nostri compagni d'avventura perché hanno tutti caratteristiche distinte o uniche e quindi si rischia di sprecare oro e training point inutilmente. Allo stesso modo è importante prestare la massima attenzione ai dialoghi, perché magari poi non si potrà più rivolgere loro la parola, perdendo conseguentemente indizi fondamentali (recuperabili solo ricaricando la posizione di gioco precedente): comunque può anche capitare che incontrando sempre lo stesso personaggio, questi ci ripeta le stesse cose all'infinito. Dopo aver liberato la città dai banditi e dagli orchi, torneremo a parlare col barone; egli ci dirà che in città ci sono due problemi (i banditi e gli orchi, appunto) e che ci darà una ricompensa se lo aiuteremo a eliminarli: ma noi li abbiamo già eliminati!!! Un errore del genere mi sembra inconcepibile e mi chiedo a cosa stessero pensando i programmatori...
Il primo impatto con Ambermoon non è stato dei migliori: la parte 2D del gioco è abbastanza orrenda, con una visuale dall'alto in stile Alien Breed, ma con una grafica approssimativa e uno scrolling multidirezionale piuttosto incerto in cui invece di scrollare a 1/4 di pixel, sembra di scrollare di 4 pixel alla volta. Lo schermo è diviso in più sezioni la più grande delle quali è occupata dall'area di gioco; in alto abbiamo le facce dei personaggi che compongono il nostro party, a destra i controlli e una sezione dedicata agli oggetti (bussola, lampade, ...) che stiamo usando in quel momento.
Naturalmente ci si può spostare e compiere le azioni come guardare o prendere oggetti con il mouse, senza ricorrere alle icone attivabili tramite la tastierina numerica.
Un discorso diverso, invece, deve essere fatto per quanto riguarda i dungeon. Qui si passa a una grafica "quasi" 3D in cui non si è più limitati (come ci avevano abituato fino a ora i giochi di questo genere) a muoversi di 90 gradi in 90 gradi, ma abbiamo un sistema che ci permette di girarci a 360 gradi. La grafica, anche se spixellata, è realizzata ottimamente se si tiene conto dell'anno in cui è stato sviluppato il motore 3D. Ho parlato di un "quasi" 3D per la totale perpendicolarità delle pareti e per il fatto che tutto ciò con cui interagiremo durante il nostro cammino (persone, statue, pietre, pozzi...) sono semplici immagini 2D che vengono zoomate in base alla nostra distanza da esse. Ci si può facilmente rendere conto di questo girando, ad esempio, intorno a una statua e notando come questa ci rivolga sempre la stessa faccia. Un po' quello che capitava a XTR quando ci si schiantava contro i paletti. L'engine 3D è configurabile e si possono abilitare o disabilitare il soffitto e il pavimento: la velocità è decisamente bassa su Amiga 1200 di base, mentre con un 68030 a 50 MHz le cose vanno molto meglio (e vorrei vedere, date le minuscole dimensioni della finestra). Nel complesso, il look di questa sezione è molto bello.
Per i combattimenti c'è una terza visuale con lo schermo diviso in due: nella parte superiore viene visualizzato lo scontro vero e proprio, con i nemici che zoomano se si avvicinano, mentre la parte

Questa foto ci dimostra che il gioco che abbiamo in mano non è una semplice localizzazione della vecchia versione tedesca...



inferiore, divisa a sua volta in 3 piccoli riquadri, ci mostra rispettivamente i messaggi relativi all'evolversi del combattimento, una griglia con la posizione degli amici e dei nemici e infine i comandi che possiamo impartire. Le animazioni presenti in questa fase di gioco sono, in definitiva, più che buone.

Antonello "AGONY" Pardi e
Massimo "MAXIME" Marino

Questa è la famosa "Rune-Table" di cui non potrete assolutamente fare a meno se volete leggere le rune.

A1200

Nonostante alcune imprecisioni nella trama e alcune pecche a livello grafico, devo dire che questo e stato l'unico RPG che non abbia abbandonato dopo mezz'ora di gioco. Il lavoro che sta dietro a questo prodotto e davvero notevole (il fatto che sia gratis quasi mi dispiace), l'almosfera grandiosa e le musiche, sempre adatte a ogni situazione, danno quel tocco in piu che ti tiene attaccato al monitor e al mouse. Certo, la grafica non e delle migliori (specialmente nella sezione 2D), ma d'altronde stiamo parlando di un gioco datato 26 marzo 1994 (e poi se volessimo solo della bella grafica compreremmo PlayBoy, eh eh). Il livello di giocabilita e molto elevato (basta non scoraggiarsi al primo impatto col gioco) e di conseguenza anche la longevita puo essere molto alta (ma questo dipendera dal vostro livello di bravura). E' bene ricordare per l'ennesima volta che la versione inglese di Ambermoon e gratuita e puo essere "dowloadata" dal sito della Thalion (http: thalion.amiga.fm); tenete inoltre presente che non si tratta di una semplice localizzazione della vecchia versione tedesca (v1.05), ma di revisione completamente nuova (v1.07) mai commercializzata. A proposito: all'interno della recensione ho dimenticato di dirvi che, per leggere le rune, avrete bisogno della "Rune-Table" che era inclusa nella confezione del gioco. Come? Non avete la confezione del gioco? Nessun problema: da qualche parte dovreste trovare la relativa foto. Per concludere, un piccolo cheat: i savegame sono ordinati per sottodirectory e i nomi dei file sono indicativi dei dati che mantengono, quindi se ad esempio comprate tutto dai mercanti e vi serve per forza un lockpick per aprire un forziere, bastera che prendiate il file relativo ai mercanti del primo savegame e lo sostituate a quello attuale per avere i mercati forniti come all'inizio del gioco... e questo funziona anche con i forzieri, il che vuol dire in parole povere oro infinito! In verita non so se questo trucchetto possa prima o poi portare il gioco a piantarsi: voi, non usatelo, anche perche come direbbe Duke: "I am an ass kicker, not a cheater!"

HARDWARE

Ambermoon risiede su ben nove floppy disk, e comodamente installabile su hard disk (ma puo essere giocato anche direttamente dai dischetti, mediante la creazione di un backup del gioco e di un game disk per i salvataggi) e gira su tutti gli Amiga dotati di almeno 1 MB di RAM . Sfrutta i processori piu veloci, le espansioni di memoria e le schede grafiche. Il gioco e controllabile mediante una sapiente unione tra mouse e tastiera: a tal proposito vi rimando al completo manuale che potrete scaricare insieme al gioco.

Presentazione
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Longevità

TOTALE • TOTALE • TOTALE •
90

Simulazione di mercato dei giocatori e schede informative sulle loro caratteristiche.

27 squadre suddivise in due leghe.
2 leghe "Extra Teams" denominate All Star formate a tua scelta tra i migliori giocatori.

16 giocatori per squadra.

Tre velocità di gioco tra cui scegliere.

actua SPORTS

FORNITORE UFFICIALE MILAN

PlayStation PAL

PC CD ROM

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Gremlin

www.gremlin.co.uk

LA VITTORIA VA PRESA A MAZZATE!

Actua Ice Hockey 2 non é una simulazione sportiva qualsiasi, ma la più violenta, esasperata e veritiera mai vista. Il gioco include la versione ufficiale della stagione sportiva '98 resa più interessante dal turno dei play off...se siete abbastanza duri per arrivarci! Il gioco veloce, l'azione fluida arricchiti da un pubblico e una telecronaca in stile televisivo permettono di vivere la più completa esperienza di gioco.

- I giocatori e i coaches sono realizzati con la tecnica del motion capture.
- Sistema di Replay istantaneo e di angolazione delle telecamere per mantenere il controllo del gioco in campo.
- Modalità Multitap fino a 5 giocatori.
- Modalità Arcade per un'azione frenetica, controller analogico e vibrazioni Dual Shock.

Cidiverte ITALIA

al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999

ZOMBIE MASSACRE

Mentre motori 3D come quelli di Quake e Shogo sono ormai una realtà anche per noi amighisti, c'è chi continua (forse senza rendersi conto) a pubblicare lo stesso identico gioco con lo stesso identico motore cambiando solo il titolo e la grafica.

Il comodo programmino di Setup vi permetterà di scegliere la modalità di gioco, il tipo di schermo, il tipo di modem (la lista non è mai stata aggiornata per cui quelli più veloci sono i vecchi 14,4bps) e la routine ottimizzata a seconda della CPU presente.

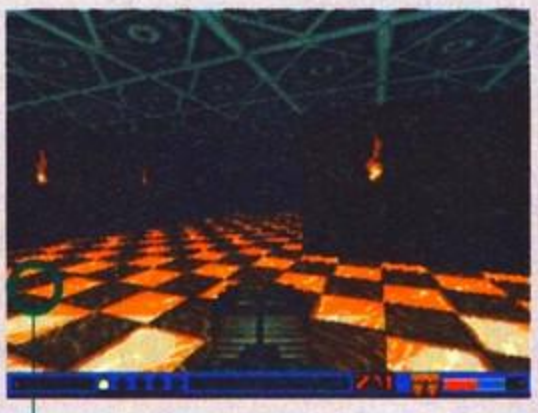
Non credo che il cappello introduttivo di questa recensione lasci molto spazio alla speranza di vedere un bel voto globale e in effetti ho deciso di distruggere questo gioco perché davvero non se ne può più di vedere robe del genere in un periodo in cui si tenta di voltare pagina e di tornare in concorrenza con gli odiati PC. Parliamoci chiaramente: è inutile che Gareth Murfin (autore del gioco, nonché fondatore della Alpha Software) continui a mostrarci delle ridicole percentuali relative all'incremento di velocità rispetto al motore originale di Gloom, perché non ce ne frega niente di vedere un motore preistorico (forse nemmeno paragonabile a quello di Doom) andare a duemila frames al secondo, ma piuttosto preferiamo vedere qualcosa di totalmente innovativo (almeno paragonabile a Quake) che possa finalmente distanziarsi da quello che a tutt'oggi non merita di essere acquistato nemmeno come shareware. Ma partiamo dall'inizio: nelle intenzioni dei programmatori, questo Zombie Massacre dovrebbe essere una sorta di incubo ambientato nel 2010 in cui il nostro personaggio si troverà nel bel mezzo di un mondo popolato da zombie cannibali e tenterà di salvare la popolazione umana da sicura estinzione. Il gioco è sempre lo stesso, però con grafica e ambientazione leggermente più cupe, con una serie di nemici (undici) dalla rinnovata intelligenza artificiale, ognuno con i suoi bei 48 frames di animazione (mmmh, non saranno troppi?

Per paura che nessuno se ne accorgesse, Gareth Murfin ha utilizzato parecchie texture contenenti il logo della Alpha Software.

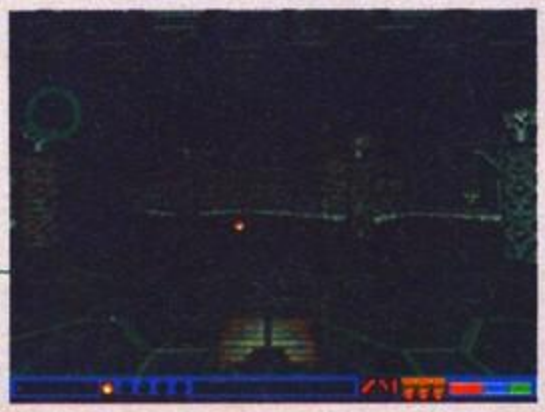
NdTMB): si tratterà in buona sostanza di attraversare 40 livelli simil-3D (giocabili in uno o due giocatori) con una visuale in prima persona, uccidendo tutti quelli che oseranno ostacolarci, cercando nel contempo l'uscita. Tramite il programma di setup sarà possibile scegliere se giocare in finestra, se aprire uno schermo, se utilizzare gli iGlasses (ma qualcuno li avrà mai comprati? NdTMB), se abilitare o meno il multitasking e se utilizzare un particolare modem o una particolare routine ottimizzata del chunky to planar. All'interno del gioco sarà invece possibile scegliere la grandezza della finestra di gioco, abilitare o meno le texture del pavimento e del soffitto, censurare o meno le scene più cruente (quali?!?) e selezionare il numero dei giocatori (uno o due).

La velocità di Zombie Massacre in una finestra del workbench è accettabile solo a condizione di giocare in un francobollo (e meno male che ho la BVisionPPC!). Comunque questa è la schermata delle opzioni (rispetto ai precedenti capitoli cambia solo lo sfondo).

Massimo "MAXIME" Marino



Benché in modo primitivo e poco realistico, Zombie Massacre supporta le luci e le ombre.



L'ambientazione è un po' più cupa grazie a qualche nuova texture, ma dai tempi di Gloom è cambiato poco o niente.

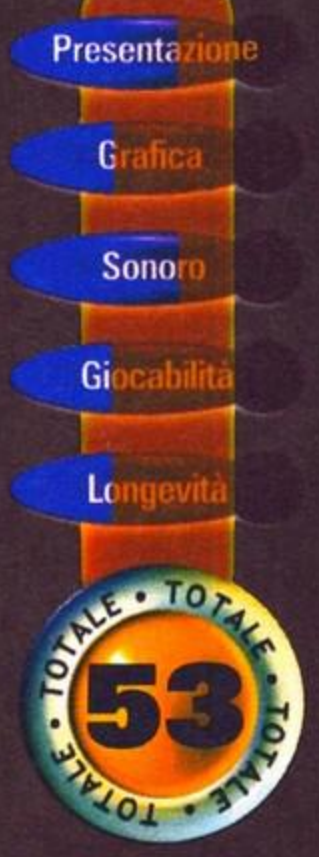
A1200

Cosa dire di questo Zombie Massacre? La confezione di gioco è accettabile, come pure l'introduzione, il manuale e gli effetti sonori. La velocità di gioco è molto elevata se ci si accontenta di una risoluzione 320x240, mentre sono spiacente di dirvi che a tutto schermo, con tanto di scheda BVisionPPC e di sistema CyberGraphX 4 installati, non sono riuscito a superare i 2 frame al secondo in 640x480 (8 bit). Si pensi che il motore di QuakePPC, ben più pesante e graficamente più appagante di quello di ZM, a parità di condizioni è quasi 10 volte più veloce.

Niente da criticare circa le tre tracce audio composte da Will Morton e gli oltre 100 Mb di animazione presenti nei cd, anche se alla fine ciò che conta è il gioco vero e proprio (che è una ciofeca) e non i fronzoli. Se siete dei maniaci di Gloom e se non vi siete persi nessun capitolo di questa saga, allora comprate ZM a occhi chiusi; se però vi siete accorti per caso che su Amiga è possibile giocare prodotti come Genetic Species, Hexen, Heretic, Descent e Quake, non degnate questo ZM nemmeno di uno sguardo.

HARDWARE

Zombie Massacre risiede comodamente su un cd rom e funziona su qualsiasi Amiga dotato almeno di AGA, 10 Mb di RAM e hard disk. Prima di poter giocare, è necessario installare alcuni files e configurare il tutto mediante un apposito programmino di Setup. Fate attenzione all'installer, perché copierà sul vostro hard disk alcune librerie e alcuni files di sistema senza preoccuparsi nel caso in cui voi abbiate già delle versioni più recenti. In ogni caso il tutto gira in perfetto multitasking e non presenta bug evidenti.



SPEEDYSOFT

Tel. (0766) 35651 — **Fax (0766) 35652**

vendita per corrispondenza

E-mail: speed@etruria.net

telefonate per prenotare le novità
mandateci le vostre E-mail

Potete acquistare telefonando, spedendo il coupon o inviando una E-mail

HARDWARE

	LIRE
ACCELERATORI 3D, SCHEDE VIDEO	
ATI-XPERT@ AGP 8MB	94.900
ATI-XPERT@ 128 AGP 16MB	249.900
DIAMOND VIPER 550 RIVA TNT AGP 16MB	199.900
DIAMOND MONSTER FUSION AGP 16MB	219.900
MATROX G200 SD AGP 8MB	159.900
MATROX G200 MARVEL AGP 8MB	494.900
VOODOO 3 2000 PCI	269.900
VOODOO 3 3000	379.900
VOODOO 3 3500	TEL.
HARD DISK, FLOPPY, UNITÀ ZIP	
HD IBM 4.5GB 7200 RPM UWSCSI	454.900
HD IBM 9.1GB 7200 RPM UWSCSI	739.900
HD IBM 6.4GB UDMA	314.900
HD IBM 10.1GB UDMA	354.900
HD IBM 10.1GB 7200 RPM UDMA	519.900
HD QUANTUM 5.1GB UDMA	284.900
HD QUANTUM 6.4GB UDMA	294.900
HD QUANTUM 8.4GB UDMA	329.900
FLOPPY DRIVE MITSUMI 3,5"	29.900
IOMEGA ZIP 100MB ATAPI INTERNO	154.900
IOMEGA ZIP PARALLELO ESTERNO	209.900
CD ROM, DVD, MASTERIZZATORI	
CDL ASUS 500 50X UDMA	149.900
CDL ASUS 400 40X UDMA	114.900
CDL MITSUMI 32X	89.900
CDL PIONEER 40X TRAY	114.900
CDL PLEXTOR 32X SCSI	224.900
CDL PLEXTOR 40X SCSI	234.900
DVD PIONEER 103S IDE 6X32X	279.900
DVD PIONEER U03S SCSI 6X32X	399.900
CDR MITSUMI 4801 4X8X IDE	529.900
CDR PLEXTOR 412CI 4X12X SCSI	629.900
CDR PLEXTOR 820TI 8X20X SCSI	964.900
CDRW YAMAHA 4416 4X4X16X SCSI	589.900
MONITOR	
MACOM 15" 0.28 MPRII 1280X1024	289.900
MACOM 17" 0.28 MPRII 1280X1024	429.900
ACER 77E 17" 0.27 MPRII 1280X1024	509.900
ACER 99C 19" 0.26 MPRII 1600X1200	1.049.900
SONY 17" CDM 200EST 0.25 MPRII 1280X1024	764.900
SONY 19" 400CPD 0.25 MPRII 1600X1200	1.334.900
CONTROLLER SCSI, MODEM	
ADAPTEC AVA 2904 PCI	94.900
ADAPTEC AHA 2940 UWSCSI	384.900
MODEM MACOM V56FE V.90	124.900
MODEM FAX MACOM 56K V.90	229.900
MODEM US ROBOTICS 56K FAX MODEM ESTERNO	214.900
MOUSE, TASTIERE, JOYSTICK	
MOUSE LOGITECH PS/2 SERIALE 3 TASTI	19.900
MOUSE LOGITECH PILOT+PS/2 CON ROTELLA	29.900
TASTIERA MITSUMI WIN 95	19.900
MS SIDEWINDER FREESTYLE	124.900
MS SIDEWINDER PRECISION PRO	119.900
MS SIDEWINDER GAMEPAD	64.900
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK	269.900
VOLANTE LOGITECH WINGMAN FORMULA FORCE	324.900
SCHEDE MADRI, MEMORIE	
ASUS P5A S-SOCKET 7, BX 100MHZ AGP ATX	189.900
ASUS P2B, SLOT1 PII,III BX 100MHZ AGP ATX	274.900
ASUS P2B F, SLOT1 PII, III BX 100MHZ AGP ATX	274.900
MICROSTAR 6163 SLOT1 BX 100MHZ AGP ATX	209.900
DIMM 32MB PC100	84.900
DIMM 64MB PC100	139.900
DIMM 128MB PC100	314.900
SCHEDE SONORE, SPEAKER	
CREATIVE LIVE! BASIC	134.900
CREATIVE SOUNDBLASTER VIBRA 16	44.900
CREATIVE SOUNDBLASTER AWE 64 PCI	54.900
CASSE CREATIVE 4 POINT SURROUND	144.900
CASSE+SUB SURFSOUND 380WATT PMPO	134.900
SOFTWARE, CD RECORDABLE	
WINDOWS 98 OEM	199.900
AHEAD NERO BURNING ROM 4.0 OEM	39.900
CDR PRINCO 74 MIN 650MB (cad.)	TEL.

PAGANDO IN ANTICIPO IL MATERIALE HARDWARE, VERRÀ APPLICATO UN ULTERIORE 3% DI SCONTO

SE ACQUISTATE UNO DEI SEGUENTI TITOLI, CON L'AGGIUNTA DI SOLE L. 5000 RICEVERETE ANCHE UNO DEI GIOCHI IN OFFERTA

SOFTWARE

	LIRE
ALPHA CENTAURI TUTTO ITALIANO	109.900
BALDUR'S GATE DD: TALES... TUTTO ITA	49.900
BATTLE OF BRITAIN	99.900
CIVILIZATION CALL TO POWER	99.900
COMMANDOS: QUANDO IL DOVERE CHIAMA TUTTO ITALIANO	49.900
DELTA FORCE TUTTO ITALIANO	89.900
DETHKARTZ MANUALE ITALIANO 3DFX	89.900
DUKE NUKE'M FOREVER	TEL.
EAST FRONT 2	99.900
EXTREME G2 MANUALE ITALIANO 3DFX	69.900
HALF LIFE TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
HERETIC 2 TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 MANUALE ITALIANO	99.900
IMPERIALISM 2	99.900
KING PIN 3DFX	TEL.
LANDS OF LORE 3 TUTTO ITALIANO 3DFX	99.900
MACHINES TUTTO ITALIANO 3DFX	TEL.
MICROSOFT PINBALL TUTTO ITALIANO	79.900
MICROSOFT GOLF TUTTO ITALIANO 3DFX	84.900
MS CLOSE COMBAT 3	99.900
MYTH 2 MANUALE ITALIANO 3DFX	79.900
POPULOUS THE BEGINNING MANUALE ITALIANO 3DFX	89.900
QUAKE 3 3DFX	TEL.
RAILROAD TYCOON 2 TUTTO ITALIANO	89.900
RAINBOW SIX TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
RAINBOW SIX EAGLE WATCHES 3DFX	69.900
REQUIEM 3DFX	109.900
RESIDENT EVIL 2 TUTTO ITALIANO 3DFX	99.900
ROGUE SQUADRON TUTTO ITALIANO 3DFX	99.900
ROLLCAGE TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
ROLLERCOASTER TYCOON	99.900
SCUDETTO 98/99 TUTTO ITALIANO	89.900
SHOGUN TUTTO ITALIANO 3DFX	TEL.
SILVER TUTTO ITALIANO 3DFX	99.900
SIM CITY 3000 TUTTO ITALIANO	99.900
SIN MANUALE ITALIANO 3DFX	89.900
SIN MISSION PACK 3DFX	49.900
STARCRAFT PROODWAR	79.900
STARSIEGE 3DFX	89.900
SUPERBIKE TUTTO ITALIANO 3DFX	92.900
TOCA 2 TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
TOMB RAIDER 3 TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
TUROK 2 MANUALE ITALIANO 3DFX	89.900
UNREAL LEVEL PACK MANUALE ITALIANO 3DFX	TEL.
UNREAL TOURNAMENT MANUALE ITA 3DFX	TEL.
WARZONE 2100 TUTTO ITALIANO 3DFX	99.900
X-WING ALIANCE TUTTO ITALIANO 3DFX	109.900

ACQUISTANDO UN ALTRO TITOLO: MYTH 2 L. 69.000, EXTREME G2 L. 59.000, O.D.T. L. 59.000

OFFERTE L. 19.900

AGENT ARMSTRONG
ASSAULT RIGS
A-TRAIN
CART PRECISION RACING
CIRCUIT RACER
CONQUEST EARTH
FIFA '98
FLIGHT UNLIMITED
FLIGHT UNLIMITED 2
FORCED ALLIANCE
LEGACY OF KAIN
QUAKE 2
SENSIBLE SOCCER '98
TEST DRIVE OFF ROAD
TOMB RAIDER 2
WORLD CUP '98

MAGICARDS
L'unico programma interamente in ITALIANO per l'archiviazione, la ricerca e la gestione di carte e la creazione di mazzi per MAGIC-THE GATHERING
L.29.900

DISPONIBILI MANGA E FUMETTI AMERICANI, CARTONI ANIMATI WALT DISNEY E GIAPPONESI
sconto del 10% sulle videocassette giapponesi

ACCESSORI E VIDEOGIOCHI PER PLAYSTATION

APERTO TUTTI I GIORNI dal lunedì al sabato
orario: 9.00-11.30 15.00-19.00 GIOVEDI CHIUSO

I prezzi sono soggetti a possibili variazioni. Per altre offerte od aggiornamenti telefonateci

VENDITA A MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI - TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

SPEEDYSOFT - VIA TRAIANA, 26 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)

cognome e nome .....
via ..... n. ..... città .....
prov. ..... c.a.p. ..... tel. .....

titolo programma | sistema

☐ SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE L. 9.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE L. 18.000
☐ PACCHI SUPERIORI A KG. 20 L. 28.000

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

Il coupon sarà ritenuto valido solo se provvisto del numero di telefono

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

Grafilaser - Roma

TRIP '99 THE REAL ITALIAN PARTY

Fasi salienti della premiazione: notasi sulla sinistra Fby un po' troppo vicino alla sua "ex"

TRiP'99 IS OVER

Fra la soddisfazione dei partecipanti, lo stupore dei media e del pubblico, si è conclusa questa seconda edizione di TRiP che ancora di più si conferma essere una delle manifestazioni alternative più d'avanguardia riguardo alla computer art e soprattutto dimostrazione di come una popolosa comunità come quella della scena e dei computer artisti sia vicina al mondo delle tecnologie informatiche.
I risultati di TRiP, le oltre 70 produzioni artistiche realizzate per e durante l'evento, sono la piena dimostrazione di come la creatività di queste giovani e flessibili menti possa competere e in certi casi sorpassare quella dei più adulti professionisti di settore. Non a caso diverse aziende immerse nella produzione di software interattivo hanno dimostrato il loro interesse e anche supporto inquadrando TRiP come bacino dal quale attingere e nel quale ricercare talenti da assumere.
Rai3, Mediamente, Tmc, Tmc2, Italia7, la Repubblica, L'unità, sono solo alcuni tra i media di maggior rilievo che hanno presenziato a TRiP producendo articoli e report entusiasti, fiumi e fiumi di belle parole e immagini spese a sostegno della manifestazione.

I quakers non mancano mai

A sinistra Rio, a destra Dixan (sux)

La comitiva slovena era piuttosto folta. Sulla destra l'organizzatore dell'Abort, unico party Sloveno

UN PO' DI NUMERI

La prima edizione di TRiP si svolse a Benevento nel Gennaio '98, riportando già un discreto successo e mettendo in contatto quasi 100 sviluppatori tecnici ed esperti della computer art e computer programming. Quest'anno gli sviluppatori sono stati più di 150, il doppio, provenienti oltre che dall'Italia, da Francia, Germania, Austria, Slovenia e Spagna. Se si considerano anche i videogiocatori partecipanti ai tornei e i visitatori che hanno potuto usufruire di visite guidate all'interno dell'area/laboratorio di sviluppo, contiamo più di 500 persone all'interno del suggestivo panorama di oltre 120 macchine tutte collegate in rete e altrettanti monitor luminescenti nell'oscurità dell'ambiente come tante piccole lucciole.
Da non perdere TOYS, la Demo Hardware3D dei Gods, gruppo francese che con una bellissima animazione disneyana a stravinto portandosi a casa una Silicon Graphics O2. Grandi anche i JapoTek classificati primi nella Demo Compo e altrettanto splendida la contribution Java dei RamJam. A buon fine anche l'esperimento WildTrax, nuova competizione musicale con una qualità di brani notevolissima: Psycopatological dilator di Wizard ha vinto questa competizione portandosi a casa un bel XP60 (sintetizzatore Roland). Citazione anche per i Suburban, gruppo austriaco/tedesco terzo nella 64K Intro vinta dagli Spinning Kids. Una quantità tale di premi e di vincitori che alla fine si pensa siano state premiate quasi 50 persone delle 150 partecipanti!

Da sinistra Modem, Mat (si proprio lui il mitico Mat dalla Spagna) e Lanch

I NOSTRI SPONSOR

La professionalità e la qualità dei nostri sponsor hanno permesso la piena riuscita di TriP; il notevole parco premi e il prestigio dei nomi legati a TRiP hanno reso l'evento appetibile a livello internazionale e, importante, costituito un tramite e un primo punto di congiunzione fra sviluppatori e colossi produttori di hardware e software.

TRiP 2000

Non possiamo che prevedere un ulteriore incremento di presenze, di qualità e di risultati per la prossima edizione: l'obiettivo è quello di portare in contatto più di 300 sviluppatori tra programmatori, grafici, designer e musicisti da tutta Europa, allargando se possibile il bacino di provenienza, rendendo la manifestazione ancora più internazionale ed espansa specialmente verso le nazioni del nord Europa come Danimarca, Finlandia e Svezia. Importante tanto quanto la partecipazione, un altro obiettivo è quello di coinvolgere ulteriormente i nostri sponsor, sulla base di questa prima importante esperienza, cercando di migliorare la qualità dei premi da offrire da una parte e la visibilità offerta dall'altra.

VOGLIO VEDERE LE DEMO, COME FACCIO?

Le produzioni e i risultati di TRiP sono già disponibili su Internet sul sito www.mediartech.com/trip. Oppure via FTP su ftp.scene.org/incoming/TRIP99 o ftp.zetha.com/demoz/trip99
Altrimenti per i senza modem sul prossimo Silver Disk (Luglio) troverete tutte le produzioni!

i CD-Rom sono originali, il prezzo è rivoluzionario. E parlano italiano.

9&NOVE

Ogni CD-Rom a sole 9.900 lire.

ogni CD-Rom è originale, integrale, in italiano* e a sole 9.900 lire.

- vasta scelta di titoli originali
- Oltre 2.000 punti vendita in Italia
- Oltre 1.000.000 di copie già vendute
- Continue novità in arrivo

Per chi non si accontenta facilmente, ecco un'incredibile rivoluzione: 9&nove, la più emozionante collana di CD-Rom originali Microforum Italia che raccoglie giochi, intrattenimenti, educational e utilities, in italiano e a sole 9.900 lire. Lasciatevi catturare dalle incredibili animazioni. Ammirate la creatività della grafica e la brillantezza dei colori. Sfruttatene l'intelligenza e l'utilità. Ma soprattutto... iniziate la collezione. L'occasione è unica. Difficile opporre resistenza.Per conoscere i titoli della collana e scoprire quale è il punto vendita più vicino, visitateci su internet www.microforum.it o contattateci al numero 06 44243033.

*alcuni titoli hanno in italiano solo il manuale o le istruzioni d'uso.

Per diventare nostri concessionari, contattateci allo 06 44243033

Microforum POINT

Microforum Italia Point. Il meglio a meno.

Microforum Italia srl via Antonio Musa, 13 - 00161 Roma - tel. 06 44243033 - http://www.microforum.it - e-mail: info@microforum.it

FBS PAGES

E un altro faticoso mese è finito, un mese all'insegna dei viaggi e di Star Wars, in questo periodo una vera e propria fissa negli USA (sono convinto che da noi lo diventerà alla fine dell'estate).
Come se ciò non bastasse è saltato fuori anche il film Matrix che continuo a rivedere felicemente nelle sue molteplici forme (mi manca solo quella sottotitolata in ungherese e poi le ho viste tutte!) e che ormai lo XAM definisce il Blade Runner del decennio (anche il MAO che ultimamente va in giro con lo scottex sulla pancia...). Beh, capirete tutto solo andandolo a vedere e io non posso che consigliarvelo, alla faccia di quei critici che l'hanno stroncato definendolo "senza senso"... Che continuino a usare la macchina da scrivere e non provino a trovarsi in rete!
Un'altra cosa: questo mese molto probabilmente sarà l'ultimo per quanto concerne il mio fumetto nello spazio del "Fuori Tema" (ho davvero troppi impegni), dal prossimo potreste vedere pubblicate però delle vostre opere, perciò, se siete dei creativi, mettevi sotto e spedite ciò che vi pare! Disegni, poesiole, curiosità o, naturalmente, fumetti... A patto che siano strisce delle dimensioni delle mie!
Perfetto, ora i saluti: la prima è Valentina "Romy" Romagnoli, salutata prima della partenza per il milite e fattasi risentire ora per il "Bentornato", grazie mille (si, le mail dei trucchi le leggo solo io), Carlo Conedda, che ha mandato una lista di giocatori per PC Calcio 7 tanto lunga che non mi è stato proprio possibile aggiungerla alle pagine, Francesco Carrino e Lorenzo Laghetti per meriti militari (ehi, fatevi risentire li fuori, ok?).
Ora l'indirizzo al quale potete spedire trucchi, soluzioni e gli stessi Fuori Tema (un consiglio: mette su dischetto i testi lunghi, le possibilità di vederli pubblicati saranno maggiori):
Xenia Edizioni -TGM Tips&Matrix, Casella Postale 853 -20128 Milano
Se quelle che volete sono invece dritte su un gioco o cheat, scrivere chiaramente sulla busta FBS RULEZ (medesimo indirizzo di prima, comunque), oppure faxate le vostre richieste (mi raccomando d'indirizzarle a me, FBS) allo 02-878567... In entrambi i casi risponderò SOLO sulla rivista, niente risposte private!
Tanto per la cronaca, l'indirizzo Internet per questa rubrica è TipseXol@galactica.itTIPSEXOL@GALACTICA.IT (si legge tips solle). Mi raccomando però, ricordate d'indicarmi con precisione (e sottolineo con precisione) dove siete rimasti bloccati e, se si tratta di un'avventura grafica, gli oggetti che avete nell'inventario...
Chiaro, no? Bene, ora non leggete i trucchi ma credeteci intensamente per trovarvici in mezzo!

Fabio "FBS" Simonetti

ALONE IN THE DARK 1, 2, 3, di corsa!

Sono sempre di più quelli che si chiedono, giocando al gioco sui computer odierni, come si faccia a correre. E' il caso di Gianfranco da Ciriè, di Fabio da Potenza e di un'altra mezza dozzina di poveretti che non nomino per questione di spazio. Per correre basterebbe, in linea teorica, premere per due volte, velocemente, il tasto per andare avanti, peccato che la velocità di questo "doppio click" debba essere proporzionale alla velocità del processore... In altre parole, se possedete un 486 potrete prendervela comoda, se avete un Pentium dovrete iniziare a sudare, se invece avete montato un P2 sarete costretti a chiamare Flash! Io non ho scoperto altri sistemi e perciò l'unica soluzione nel caso non aveste amici con computer meno potenti del vostro, sarebbe diventare dei Supersayan, dei Cavalieri d'Oro o essere gli Eletti... In bocca al razzo!

ARMY MEN 2

Tornano i soldatini e a quanto pare è il solito Firebird a prendersene cura. Entrate nel modo messaggi (premete "\" come Quake e simili), poi digitate !when all else fails per abilitare i cheat. Dopo potrete inserire le frasette seguenti e godervene gli effetti.
!a better tomorrow - Accade qualcosa di casuale alle armi da fuoco
!acme discs - Mine interrate
!aluminum foil - Granate di luce
!armageddon - Bombardamento a tappeto
!beautiful nikita - Arma automatica infinita
!cliche ending - ???
!doctor doctor - Tutta l'energia
!fond memories - ???
!fourth of july - M80
!geronimo! - 12 air strikes
!gnomish inventions - Esplosivo
!god of gamblers - Oggetti a caso qualche volta infiniti
!i give up - Riavvia il livello
!i have a rock - Granate infinite
!jumpjets - ???
!metal sheeting - Uniformi grigie
!moleman - ???
!night of the walking dead - Trasforma i nemici in zombie
!ninja arts - Sergenti invisibili e più veloci
!no rocket launcher - Munizioni infinite per il bazooka
!paper dolls - Paracadutisti
!patton's speach - Coraggio alle truppe
!phoenix! - Uomo di fuoco
!pooper scooper - Mine assassine
!roach spray - Supporto d'artiglieria
!rubber cement - Sconosciuto
!ruby ray - Lente d'ingrandimento avanzata
!santini - invincibili
!shrink wrap - Uniforme color terra
!smorfs - Uniformi Blu
!spidey senses tingling - Fa vedere tutti i nemici sulla mappa
!suicide kings - Uccide i sergenti
!surprise party - Appaiono nemici nei posti più strani
!techno - Sconosciuto
!ucla - Movimento nelle truppe a caso
!veni vidi vinci - Salta il livello
!village people - Lanciafiamme infiniti
!warp 6 - ???
!watchtower in the sky - Ricognizione

BALDUR'S GATE

Esistono più cheat per questo gioco che corna in un cesto di lumache! Marco "Devaberiel" Nava ha buttato via una nottata analizzando con un editor esadecimale i file CHR di alcuni personaggi e ha scoperto che si può modificare l'indirizzo 07c e 07d scrivendoci rispettivamente AD e 60 per partire con 44300 punti esperienza! Dopo averlo fatto, lanciate il gioco e fate importa su quel personaggio; durante il gioco andate nella schermata delle caratteristiche (quella con la testa) e premete il tasto "livello superiore"... Et voilà! E bravo Devaberiel!

DAGGERFALL (Daniele Maggione da Milano)

Soldi, potere e belle donne, c'è altro che uno potrebbe volere dalla vita? Beh, Dan, a parte le foto di donne nude che mi hai messo nella busta per cercare di comprarmi (vecchio marpione!), eccoti l'unica dritta che ho trovato su questo gioco... Un trucchetto che, se funzionerà, risolverà tutti e tre i tuoi problemi (anche perché una volta che si hanno i soldi il potere e le donne arrivano di conseguenza!). Per la cronaca, il cheat è stato rispolverato per l'occasione, il nome sulla busta era Piumetti Davide, quindi un grazie a Davide (per la seconda volta credo) e vai col liscio!
Compra un carro, trova da qualche parte una cassa con un tesoro (e, roba normale!), prendi tutto ciò che c'è nello scrigno e mettilo sul carro, salva la posizione e quando riaprirai la cassa (probabilmente dovrete ricaricare la partita appena salvata ndFBS) troverai il tesoro ancora intatto. Questo procedimento lo potrai ripetere fino a diventare ricchissimo! Aloha!

DARK FORCES (Leonardo Lecchi da Capriate S.G. -BG)

Ciao Leonardo, per prima cosa sfidandomi ai Kart non credo ti divertiresti molto: avresti una vittoria troppo facile, per la tua richiesta le cosa sono molto più semplici... Livello 10, la nave di Jabba. Per pestare di santa ragione il Kell a mani nude, la tecnica migliore è la toccata e fuga: colpitelo indietreggiando continuamente. Se giocherete al livello Hard, state attenti al secondo Kell nell'altra stanza: se non lo sveglierete non darà fastidio. In linea teorica potresti anche tentare di sfruttare i Gran (quelli ce lanciano le bombe) in modo da uccidere i restanti draghetti che gironzolano lì in giro (1 nel livello medio e 5 nell'Hard), alla fine del tutto però la cosa che devi fare per terminare questa sezione è una: attivare l'interruttore apposito e camminare su un paio di cornicioni così da recuperare la chiave blu e svignartela. Eccoti comunque i codicilli... Usa la Cheat Luke, usa la Cheat!
LAINLAME - Invulnerabilità
LASKIP - Supera il livello
LAMAXOUT - Tutte le armi munizioni e scudi
LARANDY - Armi alla massima potenza
LAUNLOCK - Tutte le chiavi e oggetti
LAPOGO - No clipping
LACDS - Mappa dettagliata
LABUG - Insect mode

DAY OF THE TENTACLE (John Johnny che è quasi magia)

Cavolo un'avventura Lucas! Beh, Johnny, a quest'ora avrai sicuramente superato il tuo problemino di questo mitico seguito del "superpiùchemitico" Maniac Mansion, a ogni modo per poter staccare il vomito finto dal soffitto nella villa del presente, dovrai inserire il nastro nello stereo del tentacolo verde, accendere il tutto e poi spingere la cassa acustica così che sia a diretto contatto col pavimento... Bang! Ed ecco l'affare per eliminare la simpatica donna al concorso di bellezza del futuro! Aloha e smettila di fare scemenze: dì a Tinetta quello che provi per lei e fatti (si può dire?) Sabrina, tanto la fine sarà questa (ragazzi, non sono impazzito, sto parlando del cartone "E' Quasi magia Johnny")!

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

Londra è una città ricca, perciò e il caso di rubare qualcosina, non pensate? Beh, il gioco è stato criticato fino all'osso per la violenza e l'apparente noia dell'azione, io l'ho giocato e non mi è parso poi così male, anche se in effetti non ho avuto tempo di giocarlo a fondo... Voi digitate uno dei seguenti codici durante il gioco e come al solito godetevene gli effetti!
6661970 - Vite infinite
tourettes - Vite infinite e * (asterisco) per le armi infinite

ohmatron - Vite infinite e * (asterisco) per le armi infinite
pieandmash - Vite infinite e * (asterisco) per le armi infinite
asawindow - Vite infinite e * (asterisco) per le armi infinite
notourettes - Vite infinite e * (asterisco) per le armi infinite
flashmotor - Tutti i livelli
super well - Tutti i livelli
travelcard - Tutti i livelli e vite infinite
iamfilth - Vite infinite
tithead - Vite infinite
deathtoall - Vite infinite e * (asterisco) per le armi infinite
iamgod - 10x tutto, vite infinte, * per le armi infinite
averyrichman - 999999999 punti
uaintnuffin - 999999999 punti, tutte le armi, * tutti gli oggetti
psychadelic - 999999999 punti, tutte le armi, * tutti gli oggetti
silence - 999999999 punti, tutte le armi, * tutti gli oggetti
driveby - 999999999 punti, tutte le armi, * tutti gli oggetti
herc - 999999999 punti, tutte le armi, * tutti gli oggetti
rommel - Debug Mode

GRUNTZ

Ho adorato Lemmings, ho giocato a Worms ma sinceramente non riesco proprio a capire 'sto Gruntz. Se anche voi avete il mio stesso problema ascoltate gli Zurru's e via coi cheat Code: durante il gioco premete Enter, digitate uno dei seguenti codici e poi nuovamente Enter per attivarli...
mptraitor - Modo traditore
mpback2life - Modo Zombie
mpmeepmeep - Modo Turbo
mplemonbuttercremez - Completa il livello High On Sweetz
mpriorio - Completa il livello Trouble in the Tropics

JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL

Volete fin da subito tutti i giocatori disponibili? Fate una capatina in Sardegna e chiedetelo a Firebird il sistema! Ok, per 'sta volta ve lo dirò io, va! Girate intorno alla snooker room e guardate la pendola con l'orologio per trovare la buca col topo. Entrate, cliccate sul rocchetto del filo sul buco, un segno ti farà capire che avete attivato il cheat... I roditori non aiutano solo la Bella Addormentata, vedete?

LEISURE SUIT LARRY 7 (Davide da Boves - CN)

La soluzione completa del gioco è apparsa sia su rivista che su CD (il 51 contenuto nel numero 113 di TGM), a ogni modo, Davide, per poter aprire la vela della nave e ottenere così la stoffa che ti serve, dovrai tornare alla sala delle statue (quella fuori dal casinò) e salire sull'impalcatura della Venere. Una volta in cima, imboscati il cacciavite, torna ancora al casinò e imbocca il passaggio esattamente sotto al portale dal quale sei entrato; supera il corridoio zeppo d'armi, arriva alla porta e, selezionando come al solito "Other" dall'interfaccia, digita "Premi" (Push in inglese)... Davanti ai tuoi occhi le porte si schiuderanno e potrai raggiungere la stanza del personale. Prendi il tubetto di KZ Sexual Lubrificant e il cavo di rame sopra alla vaschetta; utilizzando come sempre la mappa, sali al ponte superiore (la zona più alta della nave), apri la scatola dei fusibili col cacciavite (all'esterno della cabina di comando) e poi usa il cavetto di rame in modo da collegare le due estremità del circuito: in questo modo, ogni volta che lo speaker parlerà, verranno issate le vele... Per la gara dei ferri di cavalli dovrai sfruttare la striscia di luci trovata sul palco delle Jugg dopo il loro spettacolo, con il chiodo che si nota nel soffitto al di sopra dell'impalcatura della Venere, mentre per l'altro problema... beh, pensaci da solo già questi aiuti sono abbastanza, no?

LEISURE SUIT LARRY 7 (Easter Eggs)

Ok, ora l'intera lista dei 7 Easter Eggs, delle sorprese pasquali, delle birbonate piccanti del gioco, insomma... Grazie, so di essere il migliore in queste porcate, lo faccio per voi! Tra l'altro, dopo che li avrete trovati tutti quanti insieme ai dildo, il regalo finale sarà una bella immagine del capitano Thye come mamma l'ha fatta... Questo prima della fine vera e propria.
1- Dopo aver trasformato Victoria Principles in una maniaca del sesso, e voglio dire subito dopo, cliccate sull'uomo che sta facendo il bagno a sinistra dello schermo tenendo premuto contemporaneamente CTRL. Chiedete ora a Victoria del tempo...
2- Nella sala da ballo del capitano, dove incontrerete Jamie Lee, andate al lato destro della sala, cliccate su voi stessi e dalla console "Other" inserite "dream" (sogna). Eccovi serviti!
3- Quando visiterete Drew, cliccate sulla foglia a sinistra e inserite "push" come verbo... Finalmente scoprirete se il suo chirurgo ha fatto un buon lavoro o no!
4- Andate alla biblioteca dove lavora Victoria, sulla mensola c'è un castoro, inseriteci il verbo "milk" (mungere). Ora entrate nello spogliatorio delle Jugg e avrete una piccola sorpresa.
5- Dopo che le Jugg avranno lasciato il palco, andate nel backstage, cliccate sulla console del mixerista e inserite il verbo "feel" tramite il solito "other". Ora, tornando da Drew e parlandole di Fokker non farà più caso al fatto che voi non la guardiate più in faccia ma preferiate scendere verso "i piedi"...
6- Mettete la polvere orgasmica nel drink di Drew quando le starete parlando. Cliccate sul drink selezionando il solito "other"... Non appena menzionerete la sua valigia e lei si alzerà, Larry non vi bloccherà la vista. Wow!
7- Quando andrete nella cabina della Boning, prima di entrare nella porta cliccate sulla "patta" della terza statua sulla sinistra (contando dall'alto), fate uscire la console e scrivete "unzip" (nella versione italiana suona come "abbassare la cerniera"). Proseguite nella storia uccidendo involontariamente il vecchio e quando tornerete il giorno dopo per suonare il campanello vedrete Annette Boning festeggiare.
Ora un piccolo trucco per vincere sempre ai dadi contro Dewmi More: premete Control-C durante la partita per vedere che cosa ha lei in mano (sporcaccioni!)...

LULA AND THE SEXY EMPIRE

Ragazzi, non so proprio come fate a giocare con questo gioco. Se fosse programmato bene capirei, ma l'unica cosa che c'è qui dentro sono un mucchio di disegni di donne nude e una sorta di gestionale impreciso e sempre uguale... Ok, mi sembra abbastanza, inizierò anch'io a giocarlo! A ogni modo, per poter superare il secondo livello dovrete diventare i migliori sulla piazza; il metro di giudizio lo potrete vedere recandovi al sexyshop e dando un'occhiata alle videocassette che vanno per la maggiore (nel Sexy Cab 2000). All'inizio non ve ne saranno di vostre, poi piano piano salteranno fuori le prime targate "Wet". L'importante è che sfruttiate appieno il marketing, continuiate a cercare degli impiegati/attori/macchinari sempre più bravi/prestanti/costosi e che vi prendiate cura della concorrenza... Cosa voglio dire? Beh, per quanto riguarda gli impiegati è facile: richiedetene sempre di migliori col solito giornale (almeno 10 per sesso), allenateli attraverso l'apposita opzione nelle schede (molto importante) o ricorrete alla chirurgia estetica. Per quanto concerne la seconda cosa, capirete l'importanza del parcheggio: verificate quale delle produttrici di film porno è più avanti delle altre, poi colpitela duro usando i motociclisti... Più pagherete questi tizi e maggiori saranno le possibilità che vediate andare a fondo gli avversari, dopo che avranno colpito necessiteranno però di qualche giorno di "vacanza". Chiaro, no? Bene, allora in bocca al lupo!
Ah, una richiesta: se qualcuno è riuscito a finire il terzo livello ed è disposto a stilare una sorta di guida, me lo faccia sapere che, viste le incredibili richieste, verrà pubblicato al volo... Ammesso che la stessa guida si riveli funzionale!

MIGHT AND MAGIC VI (trucchetti vari)

Siccome scrivere qui la soluzione sarebbe un po' troppo impegnativo, per iniziare eccovi qualche trucchetto niente male. Godetevelo e sappiatemi dire... La soluzione, se La Spada ne avrà voglia, la troverete su uno dei prossimi CD, ok?
9.999.999 MONETE D'ORO- Quando troverete la locazione del tesoro degli obelischi, in esso ci saranno circa 250.000 pezzi d'oro. Aprite e chiudete la cassa prima di lasciare la locazione e l'oro aumenterà di 250.000 unità per botta... Da notare che questo trucchetto è un bug della versione 1.0 e non funzionerà con le successive.
RACCOGLIERE ARMI, OGGETTI E FACEZIE- Alcuni nemici potenti abbandoneranno oggetti d'alta qualità più frequentemente di altri. Sto parlando in particolare dei Power Liche, dei Dragoni e Veterani che avranno con se un oggetto nel 30% dei casi. Voi salvate la posizione prima di controllarne il cadavere e riprendete il salvataggio se l'oggetto non è di vostro gradimento o non è presente... comodo eh?
ESPERIENZA A GO GO- Dopo il trucchetto dell'oro spiegato prima, andate nella città di Kriegspir, lì c'è un pozzo che in cambio di 5000 monete vi darà altrettanti punti d'esperienza. Usatelo finché volete per ciascuno dei vostri personaggi.

NEED FOR SPEED 3

A grande richiesta rieccovi i cheat di questo divertente gioco di corse. Tra l'altro ho appena visto il seguito e non sembra male, peccato che il motore che gestisce il tutto sia lo stesso del 3 e che abbia un clipping e un mip-mapping orrendo! A ogni modo questi codici andranno digitati nella schermata principale:
allcars - tutte le macchine
elnior - EL NINO CARS!!!
empire - gara con le EMPIRE CITY track
gofast - indovinate?
madland - ???
merc - Mercedes Clk Gtr
rushhour - ora di punta!
Invece, da digitare poco prima di RACE abbiamo:
go01 - Mazda Miata
go02 - Landcruiser
go03 - cargo truck
Go04 - BMW serie 5
Go05 - Plymouth cuda '71
Go06 - pickup con camper Shell
Go07 - Cherokee
Go08 - fullsize van
Go09 - Mustang '64/'65
Go10 - Chevy pickup '66
Go11 - Range Rover
Go12 - scuolabus
Go13 - taxi Caprice Classic
Go14 - Chevy cargo van
Go15 - Volvo station wagon
Go16 - Sedan
Go17 - Crown Victoria polizia
Go18 - Mitsubishi Eclipse polizia
Go19 - Grand Am polizia
Go20 - Range Rover polizia/ ranger vehicle
Go21 - cargo truck (03)

PC CALCIO 7.0

Questo gioco sta proprio andando forte, merito forse della voglia di essere direttori sportivi che c'è in ogni italiano (me escluso!).
Il primo consiglio è di Marco "Chump" Bosio: "Quando si inizia una nuova partita a manager pro, vi verrà proposto il Varese: prendetelo! Ha ben 150 miliardi in cassa, e vi permetterà di andare in A in un paio di anni!".
Per la seconda dritta si va direttamente sullo specifico con una piccola lista di fenomeni compilata dal duo Volts & Boldo che ci tengono a sottolineare come i sottoelencati individui vadano presi immantinente e fatti giocare così che arrivino a una media intorno al 95...
Kuçi, giocatore albanese di 3 anni, gioca nel Teuta, in Albania
Wuillot, giocatore belga di 3 anni, gioca nel Charleroi in Belgio
Drezer, giocatore polacco di 12 anni, gioca in Polonia ed è un portiere
Vos, giocatore olandese di 12 anni, gioca nel Feyenord in Olanda
Kuzlok, giocatore inglese di 2 anni, gioca nel Derby County in Inghilterra

POPULOUS 3: THE BEGINNING

Il gioco è più bello di quanto pensassi, e in effetti non c'era da dubitarne visto il passato di questa software house, ecco comunque qualche cheat che senza dubbio migliorerà le vostre prestazioni:
TUTTI GLI EDIFICI - Mentre state giocando premete TAB (il tasto a sinistra della "Q") +F11, poi digitate "Byrne" premendo ENTER. Ripremete TAB e poi F4 per avere tutte le costruzioni possibili.
TUTTI GLI INCANTESIMI - Mentre state giocando premete TAB (il tasto a sinistra della "Q") +F11, poi digitate "Byrne" premendo ENTER. Ripremete TAB e poi F3 per gli incantesimi.
MANA AL MASSIMO - Mentre state giocando premete TAB (il tasto a sinistra della "Q") +F11, poi digitate "Byrne" premendo ENTER. Ripremete TAB e poi F5 per il massimo dell'energia magica.

REALMS OF THE HAUNTING (Leonardo Pellegrini da Monsummano - PT)

Questo gioco l'ho finito tanto rapidamente da non ricordare praticamente nulla delle sue parti, però il capitolo 10, quello in cui anche tu Riccardo ti sei bloccato, lo ricordo a causa delle continue richieste in merito ai famosi cristalli. La soluzione è mooooolto semplice: raccolte le pietre dalla vetrata, posizionale nel giusto

ordine mostrato dalla stella... R= rosso; Y= giallo; G= verde; O= arancione; B= blu; V= viola; I= indaco. Salterà fuori una chiave che dovrai raccogliere e con essa potrai procedere. Alla prossima, la soluzione, tanto per gradire, è sul CD 44 contenuto nel numero 109 di TGM... Saluuuuto!

REQUIEM: AVENGING ANGEL

Motore mediocre, effetti di luci nella media ma una trama che, tutto sommato, è interessante approfondire. Luigi Banca sembra essersene accorto e nel suo girovagare per la rete ha pensato bene di allungarmi i codici di gioco. Credo che per inserirli basti digitarli durante una partita preceduti da quello per attivarli... Beh, fatemi sapere, ok?
Attiva cheat - csmilton
God mode - csyhwh
Tutte le armi - csguns
Munizioni - csammo
Energia - cshealt
Full armor ed energia - csshroud
Oggetti - csrosary
Medlab pass - csstigmata
Medlab pass - csitems
Essenza infinita - csessence
Ferma il tempo - cshalt
Connessioni in wireframe - csportal
Uccide tutti i mostri - csvanish
Volare - cshost
Reset all'ultimo salvataggio - csback
Abilita accelerazione AMD 3Dnow - cs3dnow!on
Disabilita accelerazione AMD 3Dnow - cs3dnow!off
Mappa del livello in wireframe - cswire

RESIDENT EVIL (Davide Cavone)

Risposta rapida e precisa, caro Davide. Per quanto concerne i quattro medaglioni (Crest) per far aprire la porta del giardino, eccone le ubicazioni. Divertiti!
Medaglione del vento - Inserendo la pietra azzurra (trovata facendo cadere la statua dalla balconata della sala da pranzo) nel busto della tigre.
Medaglione delle stelle - Nella camera dei quadri zeppa di corvi, la sequenza giusta dei pulsanti è 2,4,5,3,1,6, 7.
Medaglione del sole - Nella camera delle armature, i due busti andranno spinti sui pulsanti del pavimento
Medaglione della luna - Stanza del serpente gigante, dopo averlo ferito seguitelo nella sua tana

RESIDENT EVIL (Alessandro Milesi da Brescia)

Non c'è niente da fare: il primo RS è senza dubbio molto più d'atmosfera del secondo. Alessandro dice di essere rimasto bloccato al ragno gigante, quella in cui si devono recuperare i libri rosso e blu (?)... In effetti è un po' confusa la richiesta, se comunque il libro rosso è quello che intendo io, allora si trova nella guardhouse (l'edificio oltre il giardino, quello col pavimento in legno), la stanza a destra poco dopo l'entrata, di fronte a quella in cui si può salvare (lato sinistro del corridoio, quindi) e poco prima di quella rossa contenente i due ragni giganti (brividi!). Se invece, come dovrebbe essere secondo le mode giovanili, il tuo problema sono i due "Doom Book", allora il primo lo troverai nella porta metallica grigia dalle parti della galleria d'arte in cui c'erano i corvi (nella prima parte della casa), mentre il secondo è in quella con le pareti di pietra verde subito dopo il ragno gigante, la riconoscerai per il mezzo busto qui presente. Per raggiungere il posto dovrai avere la manovella esagonale, spostare la sezione di corridoio così d'aprirti un varco e, una volta nella stanza, spingere prima la statua fino a poco oltre la fessura del muro e poi usare la manovella così da spingere il busto più in fuori rispetto a essa (uscirà uno stantuffo che farà il lavoro per voi). Muovendo la statua sulla piastrella diversa, vedrai aprirsi un'alcova col secondo libro che cercavi.
Spero di averci azzeccato, comunque la prossima volta mettici più informazioni, più siete precisi voi e più lo posso essere io! Ciao!

RESIDENT EVIL 2

Iniziamo con un trucco che farà la felicità del mondo intero: un codice per avere armi infinite per ogni arma! Una volta che l'avrete selezionata, basterà andare nella schermata dell'inventario e premere su, su, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra e poi il tasto per prendere la mira... E non è ancora finita: direttamente dalla rete, ecco un sistema per avere sin da subito la disponibilità di tutte le missioni speciali, compresa la Ex Battle non presente nella versione PSX... La notizia positiva è che il sistema funziona davvero, la negativa è che ci vuole uno dei soliti editor esadecimali. Accedete all'editor di registro di Windows 95/98, cercate HKEY_LOCAL_MACHINE\ SOFTWARE\ CAPCOM\ RESIDENT EVIL2\ (o chi per esso) e inserite il valore "8". Et voilà!

RESIDENT EVIL 2

I codici da usare con gli editor esadecimali li ho già messi nel numero di aprile, quindi non li ripeterò, quello che invece ho qui è una piccola precisazione spedita da Giovanni Pisciottano di Agropoli (SA), proprio riguardo all'inserimento degli stessi. Giovanni dice che per prima cosa non dovrete assolutamente eliminare dall'inventario il pugnale o la pistola di ordinanza altrimenti il sistema andrà in crash, poi specifica una cosa molto importante: alcuni oggetti necessiteranno di due spazi nell'inventario, per poter essere equipaggiati necessiteranno di un sistema speciale... prima però rinfreschiamo la memoria.
Come ho già detto due numeri fa, gli offset da modificare sono 000590h,0005a0h,0005b0h per l'inventario, mentre per il baule sono dal 0005coh a 0006boh. Esempio di offset: ## FF 00 00 ## FF 00 00 ## FF 00 00 ## FF 00 00. Voi potete modificare ## con il codice dell'oggetto che volete (date un'occhiata alla lista apparsa ad aprile) e le FF rappresentano la quantità esadecimale che preferite (in questo caso il massimo). Se non volete alcun oggetto in quel determinato spazio, allora al posto del codice dell'oggetto, invece di ## mettete 00 (zero, zero). Per il motivo descritto prima (la storia del coltello e della pistola), nella riga 000590h non andranno modificate le prime 8 coppie di numeri; la prima locazione della riga 0005c0h indica l'oggetto in alto a destra nell'inventario (l'accendino per Leon, il lockpick per Claire); mentre nella riga 0005b0h le ultime due locazioni indicano gli spazi in inventario che saranno disponibili solo dopo averlo upgradato con l'apposito oggetto che si trova nell'armeria.
Ora la cosa davvero nuova: per le armi che occupano due locazioni sarà necessario un piccolo cambiamento nell'offset, se ad esempio all'inizio si aveva ## FF 00 00 ## FF 00 00 ## FF 00 00 ## FF 00 00, per poter inserire un'arma doppia che occupi il i primi due spazi (per comodità indicherò lo Spark Shot, codice "0e"), dovrete inserire 0e FF 01 00 0e FF 02 00 ## FF 00 00 ## FF 00 00. Come potete vedere 01 indica che l'arma continua anche nello slot seguente, quindi si indica di nuovo il codice e la quantità assolutamente uguali ai precedenti (0e e FF) e si conclude aggiungendo 02. Se volete darvi un'arma doppia nel baule la cosa è più semplice perché basta indicarla in un solo slot aggiungendo 03 alla terza coppia di zeri (per il solito Spark con munizioni al massimo: 0e FF 03 00).
Le armi doppie sono :
02 -Hand Gun (solo per Leon)
03 -Hand Gun (solo per Claire)
04 -C. Hand Gun (solo per Leon)
05 -Magnum (solo per Leon)
06 -C. Magnum (solo per Leon)
07 -Shotgun (solo per Leon)
08 -C. Shotgun (solo per Leon)
09 -Granade Launcher (solo per Claire)
10 -Flamethrower (solo per Leon)
0a -Granade Launcher (solo per Claire)
0b -Granade Launcher (solo per Claire)
0c Bow Gun (solo per Claire)
0e Spark Shot (solo per Claire)
0f -Sub Machine Gun
11 -Rocket Launcher
12 -Gatling Gun
13 -Hand Gun (solo per Leon)
Gli editor esadecimali possono essere trovati sulla grande rete in un miliardo di posti, fare ricerche coi motori appostiti cercando hex editor come topiche...

ROLLERCOSTER TYCOON (M@x da Roma)

Bisogno di un capostazione pieno di cheat? Eccomi! Per poter guadagnare 5,000$ usate il commando della finanza, premete F. poi M+Enter (il cheat funziona solo una volta ogni mese di gioco).
Modalità "Guest Names", digitate uno dei seguenti codici per i nomi dei guest: Photographer Guest -Chris Sawyer; Artist Guest -Simon Foster... Il risultato? Non chiedetelo a me: ho sempre odiato i Luna Park!

SIMON THE SOCERER 2 (Karate Kid da Roma)

Per vincere domani dovrai metterti un po' d'impegno! Allora, per poter far addormentare il pupo nel castello avrai bisogno del latte che hanno i bambini di paludoso, giusto? Ok, per poterli "convincere" a dartelo dovrai però donargli qualcosa che sia più appetibile, nella fattispecie un lecca lecca. Dove trovare un lecca lecca? Dalla principessa addormentata che avrà però bisogno di un pisello (il legume, che avevi capito, sporcaccione!) sotto il materasso per essere svegliata... L'unico che ha 'sti cosi è il principino che vuole però una spada vera in cambio della sua sparalegumi. L'unica spada esistente in 'sto gioco è l'Escalibur della signora del lago, per convincere la tizia a farti passare dovrai portarle il Focoso Sigillo Reale (ci vorrà il pesce) e per estrarre la spada dovrai farti il tatuaggio "spade magiche incrociate"... In effetti, come puoi notare, le cose da fare sono un miliardo, quelle che ti ho elencato qui servono solo per darti qualche spunto, ok?

STARCRAFT: BROOD WARS

Praticamente si tratta degli stessi codici valevoli per starcraft, quindi se qualcuno ha trovato i codici non funzionanti o diversi molto probabilmente non funzioneranno neanche qui (dipende tutto dalla vostra versione del gioco). Voi comunque premete ENTER e poi digitate...
black sheep wall - rivela tutta la mappa
breathe deep - guadagnate 500 vespene gas
drawbridge - 10000 energia
food for thought - ricarica l'energia dell'unita o della struttura
game over man - perdete partita
man over game - vincete partita
medieval man - potete upgradare liberamente ciò che volete
modify the phase variance - abilita tutte le costruzioni
noglues - il computer consuma più energia rispetto a voi
operation cwal - costruisce più velocemente
ophelia - salta alla missine selezionata (inserite il codice, premete Enter, poi il numero missione)
power overwhelming - invulnerabilita
show Me The Money - 10,000 minerale e 10,000 vespene gas
something for nothing - upgrada tutto ciò che potete upgradare nel livello di gioco
staying alive - continua la partita dopo aver raggiunto gli obiettivi di missione
the gathering - energia infinita
there is no cow level - completa la missione per voi in automatico
war aint what it used to be - disabilita la Fog of War
whats mine is mine - guadagnate 500 minerali
Livello Bonus: usa il cheats dove hai creato un cantiere largo dopo aver distrutto la base Protoss nel livello 9 della campagna Zerg appena possibile. poi dopo 15 minuti, attiva il bonus level con il passaggio di duran e la sua ombra.

SUBCULTURE (Samuele Tecchio da E-Mailer estremo)

Allora Samu, dici di essere solo alla seconda missione (Alien Sub in Distress) e di non riuscire a sganciare la bomba, vero? In effetti si tratta di una trappola pirata e non sei in grado di sganciarla perché il magnete è bloccato. Avvicinati a una mina e fai in modo che quest'ultima, esplodendo sul tuo magnete, faccia staccare il sommergibile/bomba. Allontanati da esso e... beh, basta! Alla prossima!

THE ELDER SCROLLS ADVENTURES: REDGUARD

Direttamente da Alessio Carotenuto, ai piedi del Vesuvio o quasi, eccovi sta dritta niente male: premete F12 e scrivete "Item add, #" (senza virgolette ma con uno spazio dopo la virgola), dove # è il numero dell'oggetto riportato qui sotto...
(1) - ???
(2) - oro.
(3) - pozione protettiva.
(4) - pozione energetica.
(5) - Anello invisibilità.
(6) - Anello di Vola
(7) - spada.
(8) - chiave arrugginita.
(9) - Chiave d'oro.
(10) - chiave d'argento.
(11) - amuleto.
(12) - soul gem.
(13) - soul sword.
(14) - piede di porco.
(15) - peg rune.
(16) - peg rune 2.
(17) - peg rune 3.
(18) - ???
(19) - sangue d'orco.
(20) - sangue d'orco con...
(21) - latte di ragno.
(22) - latte di ragno con ...

(23) - ectoplasma.
(24) - ectoplasma con ...
(25) - linfa di Hist.
(26) - linfa di Hist con ...
(27) - Libro tradizioni Dwarven.
(28) - attrezzi Dwarven.
(29) - Provetta.
(30) - provetta piena di elixer.
(31) - peso d'argento.
(32) - secchio.
(33) - secchio d'acqua.
(34) - gauntlet rune.
(35) - Libro dell'Artefatto Elven.
(36) - ???
(37) - Libro Guardie Rosse eroiche.
(38) - Libro Hammerfell su Flora.
(39) - mappa da Makio.
(40) - sacchetto d'oro.
(41) - mappa rubata a Crendel.
(42) - Nave d'argento.
(43) - pala.
(44) - aloe.
(45) - torcia.
(46) - monocolo.
(47) - Bandiera.
(48) - medaglione d'argento.
(49) - pergamena league insignia.
(50) - mappa della prigione di Joto.
(51) - Fiasco di Lillandril.
(52) - Tailsmano Hundings.
(53) - Diario di Izsara.
(54) - Piuma.
(55) - Diario di Kithral. Il monaco morto.
(56) - Libro sulla famiglia Folks.
(57) - Diario di Izara chiuso.
(58) - Pietra a stella.
(59) - Chiave magazzino.
(60) - chiave della casa di Izara.
(61) - incantesimo.
(62) - ???
(63) - ???
(64) - bottiglia vuota.
(65) - bottiglia con acqua.
(66) - bottiglia con acqua e aloe.
(67) - pozione per la forza.
(68) - benda.
(69) - benda insanguinata.
(70) - spada.
(71) - spada.
(72) - spada.
(73) - spada.
(74) - chiave osso.

THEME HOSPITAL (Valerio Rossi da Livorno)

Ciao Valerio, oltre ai codici di questo mitico gioco, una dritta per Abe's Odyssee: per raccogliere i sassi non sarà necessario andarci sopra ma basterà essere a un passo di distanza allungando la mano. Per quanto concerne Scrabania ci deve senz'altro essere un sistema più sicuro per fregare il tizio, magari a distanza sfruttando la canzone 9, quella che li farà imbambolare... Non posso rigiocare il gioco per rivedere quella parte, se però nella prossima lettera potrai essere più preciso (magari una mail con qualche foto), ti saprò aiutare più efficacemente, ok?
Ora i codici del gioco Bullfrog...
Durante la schermata del Fax (l'affare che vi porta i messaggi sulle malattie scoperte, le visite, ecc.), cliccate sui numeri 7287 e poi sul tasto verde (send): al termine del livello, invece di passare a quello successivo, sarete mandati nello schermo bonus della caccia ai topi. Se invece digiterete 24328 e poi cliccherete il tasto verde, attiverete i cheat mode: Shift+C per continuare ad aumentare il conto in banca; CTRL+C perché la ricerca sulle malattie e i macchinari sia completa.

TIME GATE (Kain il Templare da Scandicci -FI)

Questo gioco era da un po' che non si faceva sentire. Allora, Kain, dici di essere nelle prigioni e di non riuscire a uscire, eh? Ok, riempi il recipiente con l'acqua del barile dalle parti del caprone, sali dalle parti del camino, spegni il fuoco gettandoci sopra l'acqua appena presa e sali la canna fumaria. Nel sottotetto, sfrutta l'abito di lana per impedire al batacchio della campana di suonare e, appendendoti alla corda col bastone da pastore, riuscirai senza fatica a raggiungere l'altra parte. La strada corretta da seguire sulle travi è la seguente: prendi il passaggio di sinistra, all'incrocio gira a sinistra e poi ancora due volte a sinistra fino alla stanza in cui sotto s'intravede una seconda locazione. Calati giù mettendoti nella zona in alto a sinistra della trave principale e sarai in una piccola chiesetta... Ok, questo dovrebbe bastarti per ora, prima di uscire dall'area (ti ci vorrà ancora qualche enigma, comunque), cerca solo di non dimenticarti di usare lo stiletto sul libro così da recuperare una pietra nascosta nella sua copertina... Alla prossima!

TOMB RAIDER 3 (Gloria Cataldo da Tinnos)

Altra dritta nonostante le soluzioni: stanza "G" del terzo livello dell'Antartide: Tinnos. Stiamo parlando della camera in cui si accede attraverso un piccolo passaggio da fare in ginocchio; quella piena di calderoni ondeggianti e dal pavimento tanto in basso da costringervi a raggiungerlo saltando sulle piattaforme collegate alle pareti. Per superarla, Gloria, dovrai abbassare le leve che si trovano in due dei tre corridoi superiori che potranno essere visitati chinandosi. Quando ce la farai, vedrai, tornando fuori, una piattaforma chiusa e altre due aperte. Raggiungi la passerella al di sotto della piattaforma da cui sei partita (quella collegata alla camera precedente) e poi tenta di saltare sulle due piattaforme che hai fatto aprire così d'arrivare nell'angolo in alto a destra della mappa (lasciati cadere giù stando bene attenta). Ora non scendere ancora sul pavimento (sei su una colonna rialzata, no?) ma balza verso la leva al piano terra; attivala e poi, salendo sulla piattaforma che si sarà aperta sopra la tua testa, tira la manopola che troverai lì. Cadrai di sotto ma non preoccuparti, risali nuovamente fino alla cima della camera (intendo all'altezza dei calderoni ondeggianti) e, sempre manovrando le due leve negli altrettanti corridoi superiori, fai in modo si attivi questa volta la piattaforma solitaria invece delle due che si erano aperte prima. Salta su quest'ultima, arriva fino al limite del bordo che da sulla lunga passerella che hai già percorso e, facendo prima un passetto indietro (shift premuto), balza da ferma verso quest'ultima... Se tutto va bene dovresti arrivare sul ripiano proprio al di sotto del ponteggio!
Da qui, appenditi agli appigli sul soffitto, abbassa la leva al termine del tutto, risali sulla passerella grazie alla piattaforma così attivata e, nuovamente grazie alle leve in cima alla camera, creati il passaggio per poter arrivare al piano terra sana e salva... L'uscita dovrebbe essere aperta! Aloha!

TOMB RAIDER 3 (La chiave della Cattedrale)

Ricordo che la stessa domanda me l'ha fatta anche una ragazza la Futureshow di Bologna (ciao "ragazza bionda", come stai? E il tatuaggio di henné?), io non posso che scrivere qui quello che in effetti già dissi a lei: siamo alla fine del primo livello di Londra, siete entrati nella chiesetta e avete spostato in fuori l'enorme blocco che si trova sotto la colonna centrale del luogo. Una volta saliti su 'sto cubo, dovrete saltare in direzione del balconcino su cui s'intravede un medikit e da qui su quella lì di fronte. Il salto è un po' difficile: dovrete prendere una buona rincorsa in diagonale e saltare all'ultimo istante... Magari fate qualche prova tenendo prima premuto il pulsante per aggrapparvi e poi riprovandoci senza. Siate inoltre sicuri di eseguire il salto il più perpendicolari possibile al bordo del balconcino con la chiave così da sfruttare al massimo l'ampiezza del salto. Questo è tutto...

TOTAL ANNIHILATION (Nick per il suo cuginetto)

Questi cuginetti sono proprio delle pesti. Per poter giocare a qualsiasi missioni in qualsiasi ordine, clicca sull'icona di "Single player" e, nella schermata seguente, digita DRDEATH. Apparirà il logo della CAVEDOG e cioè un bell'osso (l'osso di gomma pane! Ciao Ambra!). Cliccando su questo nuovo simboletto arriverai all'agognata schermata "Play Any Game"... Oltre a ciò beccati anche questi cheat aggiuntivi, funzionanti a seconda della versione che possiedi. Per attivarli premi invio (così d'aprire la chat line) e digita uno dei seguenti codici :
+atm - aggiunge 1000 a metallo e energia
+radar - radar su TUTTA la mappa
+doubleshot - raddoppia il danno dei colpi
+halfshot - dimezza il danno dei colpi.
+sing - le unità cantano (???)
+no metal - toglie tutto il metallo.
+no energy - toglie tutta l'energia.
+nowisee - visuale completa

WCW NITRO

Per abilitare tutti i ring fin da subito, premete i seguenti tasti sulla tastiera o sul controller: blocco, insulto, evadi, colpo, blocco, insulto, evadi, colpo. Dopo averlo fatto entrate nel menu delle opzioni e selezionate il ring che più preferite... Per la pista While in the Disco a volte bisogna premere insulto per un po', ripetutamente. Se il vostro giocatore fa la danzetta dopo aver sconfitto l'avversario non c'è bisogno di digitare nuovamente il codice visto che l'effetto è proprio questo: la discofever! Per poter attivare tutti i giocatori invece dovrete premere: 4 volte evadi, 4 il block, 4 il colpo, 4 l'insulto e poi help. Godetevi e ringraziate i soliti Zurro Bros!

X-FILES (Sergio Rist da Roma)

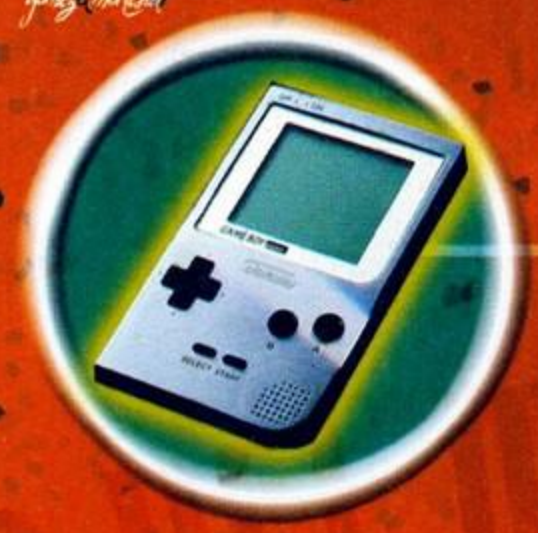
Mmmh, un'imprecisione nella soluzione? Nooo, non sia mai: l'Aulettone non sbaglia queste cose e del gioco se n'è occupato personalmente. Dici di essere bloccato al secondo giorno, di aver visitato la barca, ti aver trovato tutte le prove e aver parlato con tutti. E' solo che quando torni su non riesci a trovare il capitano con cui, in linea teorica dovresti poter vere il nome Tanaka, giusto? Ok, ripartendo dal magazzino portuale, ecco cosa dovrai fare: mostra il distintivo all'agente che ti lascerà passare; esamina il più possibile (occhio al mozzicone), chiedi informazioni sull'accaduto prima al medico legale, poi al fotografo e infine a quella gnoccolona dell'agente Mary Astadourian. Dopo il discorso, andrete insieme sulla Agrippa: la nave del cinese. Noterai che nelle stive ci sono solo taniche e nessuna cella per conservare il pescato... Entra in cabina. A sinistra troverai una cerata gialla con il nome di una nave russa: TARAKAN. Nell'armadietto a destra invece troverai delle pastiglie, molto probabilmente droga. Parlane con Astadourian...fuori. Quando arriverà il Capitano di Porto (e dovrebbe arrivare a questo punto), scendi dalla nave e interrogalo... Spero che il sistema funzioni. Byez!

L'ANGOLO DEL FUORI TEMA!

Costretto a rifugiarsi su Cloud City, Luke si scontra per la prima volta con Darth Vader, l'oscuro Signore dei Sith che ha ucciso Obi Wan e Anakin, il padre del ragazzo. Quello che però l'apprendista ancora ignora gli verrà presentato davanti in una maniera tanto violenta da costringerlo a una fuga repentina... Basterà un poco di zucchero?

KEEP AN EYE ON GLOBAL GAME !

(Tieni d'occhio Global Game)



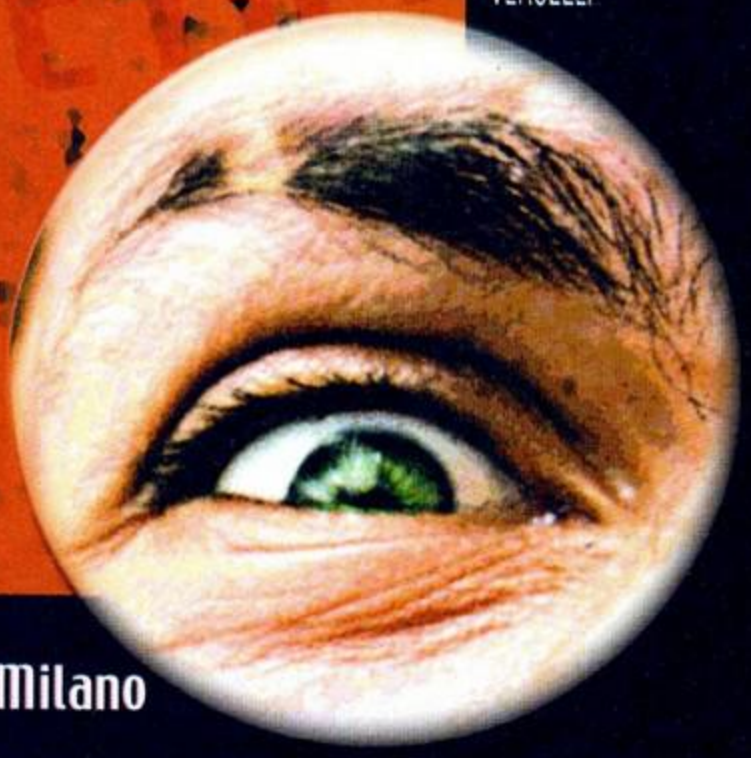
ENTRA NEL MONDO DI GLOBAL GAME

GLOBAL GAME!

SCEGLI IL PRODOTTO CHE FA PER TE!

PC CD-ROM · PlayStation · SEGA SATURN · NINTENDO 64

PALERMO 2
TRAPANI
COSENZA
GALLIPOLI (LE)
BARI 2
FOGGIA
ROMA
PERUGIA
BASTIA UMBRA (PG)
PONTEDERA (PI)
IMOLA (BO)
MARSALA (TP)
RAVENNA
PORTOGRUARO (VE)
PADOVA
MANTOVA
BRESCIA
SESTO S. GIOVANNI (MI)
BOLLATE (MI)
LEGNANO (MI)
COLOGNO MONZESE (MI)
COCQUIO TREVISAGO (VA)
LUINO (VA)
BUSTO ARSIZIO (VA)
CASTIGLIONE OLONA (VA)
CAGLIARI
CANOSA (BA)
ADRIA (RG)
TORINO
QUARTU S. ELENA (CA)
GENOVA
PISTOIA
VERCELLI



I loghi, i marchi e le immagini sono dei rispettivi proprietari

Global Game Italy - via Savona,43 - tel. 02/48950128 - 20144 Milano

ENTRA NEL FUTURO

la Rete

la Chat

il Gioco

la Sfida

...rendi famoso il tuo Nick !

www.gameonline.it

powered by

INFOSTRADA ITALIA•ONLINE

GAME ON LINE.IT

HalifaX

www.halifax.it

in collaborazione con:

you young·coven

CyberMax

CREATIVE

Wellcome

SILVER

L'agonia è finita, belli i miei lettori. E con essa ha termine pure la mia astinenza dalle pagine dei TIPS cartacei, loco dal quale mi ero dichiarato assente a tempo indeterminato. Così – contemplando il platonico sorriso compiaciuto del mio amico/nemico gatto – sono qui a parlarvi di Silver, il gioco che più di ogni altro sarebbe dovuto apparire sul Silver Disk (questa battuta, la cui ironia è meglio non commentare, va in omaggio al suddetto agonista...) e per il quale devo ringraziare il mio amico Ghisla, che mi ha prestato la sua copia (se aspetto lo zio...). RPG che segue un po' il filone impostato da FF7, presentando la sua versione nei combattimenti e qualche piccolo enigma in più; nel complesso non ce la fa a spostare il colosso: nonostante la grafica e le musiche siano su livelli d'eccellenza, ha il sapore un po' di predefinito, di lineare, molto più di quanto lo stesso FF7 non fosse. Ad ogni modo sono in molti gli assatanati ad averlo giocato e dal canto mio devo ammettere che sebbene nella sua totalità si sia rivelato piuttosto facile, l'ultimo dei brutti era piuttosto ostico e qua e là ho potuto trovare qualche elemento di perplessità. Cos'altro devo fare per accontentarvi?

Massimo "l'Anziano" Svanoni

INTERFACCIA

Eccoci a noi, abbiamo per le mani un gioco che è una raccolta di generi differenti e richiede tra le altre cose anche una certa abilità manuale, nonché velocità di maneggiamento mouse, quindi diciamo che due righe di preliminari non ve le toglie nessuno. La prima cosa che dovete imparare a fare è quella di selezionare i personaggi alla velocità del fulmine, ossia evitando il mouse e utilizzando i tasti numerici sopra alle lettere, oppure direttamente il tasto "\" per la selezione di tutto il gruppo. Per formare invece gruppetti di due guerrieri (ad esempio da lanciare nella mischia lasciando indietro l'addetto alle arti magiche) dovete necessariamente usare la selezione modello Red Alert via mouse. Una volta operate le selezioni, vi toccherà decidere quale personaggio controllare di persona e quali lasciare alla CPU; per fare in modo che questi ultimi non se ne stiano ad attendere qualche legnata sulle gengive, è bene fare un bel CTRL+CLICK sui target: in questo modo costoro prenderanno ad attaccare, fermandosi solo in caso di morte (propria o del target, al che dovrete reimpostare un nuovo obiettivo), il che non è necessariamente un bene, dal momento che i personaggi con armi da lancio finiranno tutti i proiettili (quindi conviene controllarli di persona).
Poi, visto che sono bravo come il pane, vi passo un'ulteriore dritta per velocizzare le cose; in combattimento spesso vi capiterà di voler cambiare le armi in velocità, ma sarete talmente oppressi dal nemico che clickare furiosamente sui personaggi potrebbe portarvi a errore (chessò, impugnare l'orsacchiotto del fallito di Rugiada, invece della spada a due mani); ebbene con i tasti 7, 8, 9, 0 potrete attivare rispettivamente l'ultima spada usata, l'ultima magia o arma magica, l'ultima arma da lancio e l'ultimo scudo, anziano nevvero?
E, infine, una volta avuta la meglio sui felloni vorrete fare i brillanti e raccogliere ciò che di buono vi hanno lasciato... Beh, considerate intanto che potrete raccogliere al più 9 oggetti di un certo tipo (es. 9 torte della nonna), quindi i personaggi si rifiuteranno di raccattarne altri in tal caso (soluzione: fategli mangiare la roba in eccedenza), poi per velocizzare le cose vi consiglio di draggare con il tasto destro del mouse l'area nella quale sono compresi i suddetti: il personaggio selezionato raccoglierà tutto quello che può, eliminando il problema di eventuali corbellerie nascoste alla visuale.

Ecco in una mirabile immagine sintetica quasi tutto l'ammennicolame che potrete trovare, magie comprese. Cercate di tenere qualche buono scudo per le fasi finali, potrebbe servire; riguardo alle armi tenete presente che non sempre l'ultima arrivata è la migliore, conviene valutarle singolarmente per ogni personaggio (cioè passarvi sopra il cursore in questa schermata).

MOSSE SPECIALI

Come bene sapete, in fase di corpo a corpo avrete a disposizione delle mosse speciali modello Limit di FF7 che imparerete per la via e potrete utilizzare per debellare il nemico. Intanto sappiate che per utilizzarle dovrete tenere premuto sia CTRL che il pulsante SINISTRO del mouse senza muovere lo stesso e una volta perfezionato il movimento, lo stesso si sarà "scaricato" e dovrete attendere sino a quando apparirà il suo simbolo nell'angolo in alto a destra dello schermo per riutilizzarlo. Alternativamente potrete selezionare un'altra mossa speciale e usare quella; tenete presente che i personaggi possono anche utilizzare le stesse, dal momento che non vanno considerate alla stregua dei tutti gli altri oggetti, in altre parole sono delle tecniche che vengono insegnate e sono imparate da tutti. Vi sono delle mosse speciali anche nel campo magico; selezionata una magia, potrete premere il tasto A e a seconda del livello raggiunto, avrete un qualcosa di spettacolare, naturalmente consumando un quantitativo di mana superiore!

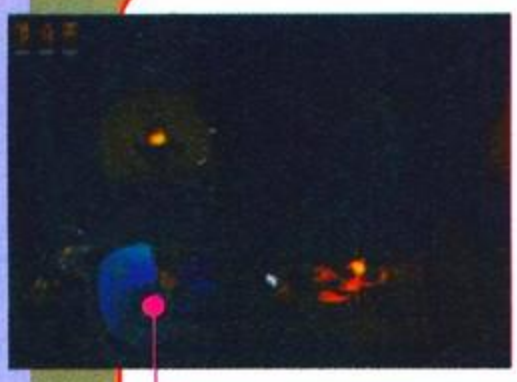
Eccovi una delle più semplici.

MEGA IMP CORNUTO

E quando finalmente giungerete al gran cattivone finale non dovrete preoccuparvi grancheT, dal momento che avrete una bella roccia biforcuta a proteggervi e dovrete solo spostarvi leggermente per sparare qualche sano globo di ghiaccio con la vostra spadonza (che tanto male gli fa) fino a che non sarà abbastanza imbruttito da spegnersi. Riguardo agli imp che lo aiuteranno, fateli fuori con qualche fendente e usate alla grande il bellissimo colpo a girare per uccidere i nemici alle spalle (quello che si ottiene con il CTRL + il drag del mouse verso il basso).

La posizione da tenere dovrebbe essere circa questa, okkio ai mostriciattoli dalle retrovie...

FORZIERI NASCOSTI



Il forziere in alto a sinistra è uno di quelli nascosti...

A un certo punto della storia, vi imbatterete in un artefatto magico particolare, certo Amuleto della Visione, il quale come tutti gli artefatti magici ha una sua durata limitata e un tempo di ricarica. Ebbene, indossandolo potrete scorgere oggetti e personaggi nascosti; mentre questi ultimi vi capiteranno solo alla fine, nel caso degli oggetti si tratta in effetti di forzieri e potrete distinguerne la presenza quando, osservando ben bene una certa schermata, noterete uno strano effetto trasparenza. Per darvi in ogni caso una mano (ed evitarvi l'esplorazione di tutte le schermate), ecco un elenco di quelli che ho beccato io:

- A partire dalla caserma, ossia il castello iniziale, uscite dal portale a destra e ne troverete uno tra alcuni arbusti.
- Nelle caverne ghiacciate, procedendo verso il cattivone finale, vi imbatterete in una schermata con una lanterna penzolante dal soffitto. Ebbene...
- Nella stanza dove recuperate anche l'Amuleto stesso (e questa è anche superflua, dal momento che lo indosserete automaticamente)
- Nelle caverne, nella schermata successiva all'antro dove incontrerete per la prima volta il mago che poi vi rifilerà le sue pozioni e di cui adesso non ricordo il nome (e, in caso vi fosse sorta la domanda, non voglio andare a controllare)
- Nella stanza del telescopio, dalle parti della libreria.
- Nel monastero, nella schermata dove ci sono le scalinate che salgono sopra la porta d'ingresso.
- A Spira, dove c'è l'intersezione.
- In Rugiada, a partire dalla locazione della campana (quella che va suonata per aprire il portone verso Rugiada Bassa), spostatevi verso il basso verso l'alto, verso il basso.
  Al secondo piano della casa di Ruben.

ULTIME DUE COSE

Siamo esseri intelligenti e non crediamo alle coincidenze; quindi, nel più vasto disegno generale di tutte le cose, vi consiglio innanzitutto di esplorare a fondo le schermate (sarà sufficiente vagare con il mouse, dato che lo scrolling non è bloccato dai personaggi) e chiaramente di salvare tutte le volte che si presenta l'occasione, dato che i savepoint sono stati ben piazzati dai programmatori; tenete anche presente che generalmente qualche schermata dopo al salvataggio vi attende un bel mostriciattolo cattivo, quindi andateci preparati (ossia sistematevi, riassestatevi i vestiti, eccetera). Altra caratteristica che si ripete generalmente: il mostro suddetto è accompagnato spesso e volentieri dai suoi sgherri che, uccisi, vi forniranno delle ricariche per il mana, da tenere molto presente dato che nella maggior parte dei casi utilizzerete le magie. Inutile dirvi che dovrete presentarvi allo scontro con discrete possibilità di recupero energia, in termini di pappa e di pozioni curative; se poi più avanti vorrete, potrete avvalervi delle altre interessanti pozioni, ossia la protezione, l'invulnerabilità, l'invisibilità, eccetera. Comunque a ogni bravo mostriciattolo ho dedicato il suo box, quindi andate e consultate.

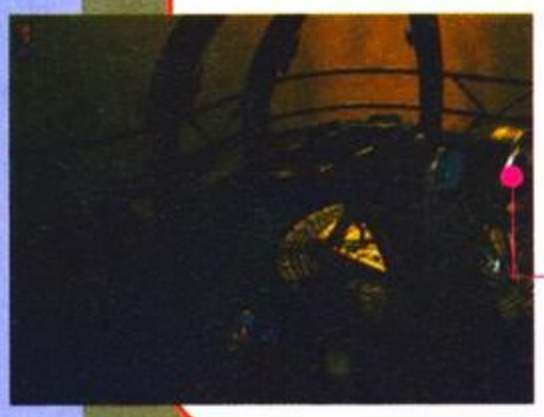
PROLOGO

Ed ecco che le cose hanno realmente inizio. Nei panni di David, giovane appassionato di funghi, state tornando da un'uscita particolarmente fruttuosa che vi ha regalato un porcino del peso di 5 Kg (siamo nel regno del fantasy), quando vi imbattete nel vostro caro nonno, in vena di allenamento. Come dargli torto? La vita è dura è i funghi con una spada si colgono più in fretta! Che fate? Non perdete tempo, saltate in casa e salutata la vostra cara (e ancora non sapete quanto) mogliettina, fiondatevi al piano superiore dove recupererete dal forziere quanto vi serve. Armati di spada e scudo, scendete e seguite le direttive del nonno, il quale vi insegnerà un paio di mosse mica da ridereT. Ahh, che bello, non vedete di metterle in pratica con i vostri amati funghi... Niente di più errato, di lì a poco arriveranno alcuni figuri che sono appassionati come voi di porcini e nel più vasto disegno di rastrellamento delle migliori cuoche del paese, rapiranno la vostra cara mogliettina, nota in tutta la regione per il suo risotto ai funghi. Silver, il mandatario, ne è un grande appassionato e la vuole tra le sue fila; il figlio Gorgon ve la porterà via, ma senza disperare vi metterete subito sulle sue tracce. Ed ecco i primi avversari con i quali potrete sperimentare le mosse che vostro nonno vi ha insegnato (mi raccomando, non scordate di tenere premuto il tasto CTRL durante il combattimento, altrimenti disastro): due spadate e via, all'inseguimento. Ma l'uomo dal bianco crine non sarà facilmente prendibile e prima che potrete agguantarlo si imbarcherà su una nave conducendo tutte le ragazze da suo padre.
Non lasciatevi cogliere dalla disperazione e tornando all'ingresso del piccolo borgo medioevale (il castello, che poi è la caserma), entrate e proseguite lungo la strada (diciamo che non potrete prendere deviazioni che vi portino fuori strada) sino a quando non vi imbatterete nel gruppo dei Ribelli. Si tratta di un manipolo di proprietari di cani da tartufi, rapiti anch'essi da Silver per ovvi scopi, pronti a tutto pur di riavere i loro quattro zampe. Il Duca (il leader) in particolare, vi spiegherà che neppure loro sono al corrente della direzione della nave, quindi vi consiglieranno l'unico sistema per scoprirlo, quello di fare un salto alla biblioteca della Grande Cippa e utilizzare il Telescopio della Morte (uno strumento in grado di esplorare il popò di una formica alla distanza di 30 Km).

Tratto da "Come ti conquisto una pulzella", firmato Barone BoseTi...

ALTRE STRATEGIE

Al che, dopo un po' di aneddotica a base di ribellione, potrete sollevare le chiappe, non prima di aver imparato la prima mossa speciale e aver raccattato la torcia. Adesso, tornati sui vostri passi dalle parti della caverna, potrete finalmente entrare e beccare il discolo che faceva i versacci per spaventare il vostro caro nonno; naturalmente morirete dalla voglia di bruciarlo vivo, ma costui si rifiuterà di stare allo scherzo, fuggendo a gambe levate. Lanciatevi a vostra volta in direzione dalla biblioteca (sempre dritto, non potete sbagliare) ed esploratela per bene combattendo come dei leoni (anche qui il compito esplorativo non è poi questa gran fatica...); il problema è che quell'asino del mago che la occupa, attraverso qualche esperimento riuscito male ha aperto un portale verso la dimensione della Mestizia, dalla quale provengono tutti gli imp che vi romperanno le scatole. Fate attenzione quando entrate in una schermata nuova, perché potrebbe esserci qualcuno di questi maligni posizionato a una certa altezza e/o distanza a lanciare proiettili di qualche tipo; dal momento che non potrete raggiungerlo con la spada e che vi produrrà un danno continuo (specie se restate piuttosto fermi) conviene eliminarlo per primo, impugnando al volo un'arma da lancio. Fatto questo, potete occuparvi degli altri. In ogni caso tenete d'occhio l'Imp dorato, il quale si rivela un gran briccone nonché scatenatore di caos, tuttavia se (dopo una valanga di mazzate) deciderete di risparmiarlo vi guiderà in un bel posticino dove potrete ricaricarvi per bene. Nel frattempo lui berrà una pozione e si preparerà ad affrontarvi, ma con la Ragnatela della Morte non dovreste avere grandi problemi...
Comunque sia, l'origine dei vostri mali si trova nelle fondamenta ed è lì che sarete guidati dal mago, una volta che l'avrete trovato. Proprio mentre starete cercando di raggiungere l'ascensore verso gli inferi, arriverà quel bellimbusto di Gorgon, il quale per digerire il risotto di funghi cucinato da vostra moglie, vi seccherà il nonno; lasciate stare ogni proposito di vendetta e proseguite a fianco del mago. Nelle caverne potrete fare i brillanti con arma e magia a base di ghiaccio, che in tal caso hanno grande effetto, infatti potrete liberarvi in fretta dei mostriciattoli a base di terra e roccia. Giungerete ad un certo punto in una schermata dove i suddetti mostriciattoli verranno generati in continuazione senza apparente motivo; ebbene, se allungate l'occhietto vi accorgerete di un imp semi-invisibile che scorazza a destra e sinistra: conviene farlo fuori piuttosto in fretta per poi dedicarvi agli energumeni. Una volta abbattuto il super marcione finale, verrete raggiunti dai ribelli e potrete attivare il gran Telescopio della Morte per osservare la direzione della nave: Rugiada.



Questo il pulsante da premere per beccare la nave di Gorgon; il pulsante per vedere le donne del villaggio biotte non ve lo dico, dovete chiedere a Fbs...

FUOCO E FIAMME, MOSTRO BALORDO

E' questo è uno che si crede bbello quando bballa, ma in realtà è bruttino ino ino. Che fa? Esce dai pertugi meno indicati e spara fiamme ai vostri personaggi, in particolare uno (David e chi sennò?). Ma il cattivo non ha prima di tutto considerato che c'è una bella roccia che potrà servirvi come protezione e secondo che c'è lo Xam che vi consiglia e guida. Dunque, restate sempre alla larga, dato che ravvicinatamente vi farà più danno lui che altro e sparate i vostri bei pallottoli di ghiaccio, spostandovi in continuazione per evitare i suoi pallottoli di fuoco. Chiaramente così facendo andrete a corto di mana, al che dovrete fare un bel change di arma (ossia prendete dell'altro) e fare fuori i suoi sgherri, i quali saranno ben lieti di darvi la ricarica. E gli altri del gruppo? Rimango dell'idea che è sconsigliabile farli avvicinare, quindi direi che potrete utilizzarli alternativamente per seccare gli sgherri o per infliggere qualche danno al capo con armi da lancio; ma concentratevi come detto su David, dato che comunque l'energia ve la beccherete al completo alla fine del duello.

Le vedete le tre amenità – ossia tronchi spaccati – che escono dal terreno? Saranno i vostri lieti nascondigli, vostra sopravvivenza.

RUGIADA SULLE TRISTE FOGLIE: PRIMA MAGIA

Al ritorno al campo dei Ribbelli (curioso come ci siano spesso e volentieri dei riBBelli in un'avventura...), terrete un breve simposium con i fratelli e deciderete che è il caso di fare una sortita a Rugiada per vedere quello che si può fare circa i prigionieri ivi portati. Irrompendo con la vostra irruenza nella tranquilla cittadina, farete man bassa di soldati; tenete presente che potrebbe essere una buona idea quella di dedicare il guerriero più forte (David) al corpo a corpo e tenere Silvana per le armi da lancio, magari controllandola personalmente affinché non le buschi da qualche marrano sfuggito alla mischia oppure non esaurisca inutilmenteT i proiettili. Comunque esplorate per bene la piovosa città (magari aiutandovi con la mappa che forse – ma non è detto – deciderò di preparare), cercando di beccare in particolare una vecchina sotto pestaggio in una piazza con tanto di statua: una volta salvatola, vi darà un orsacchiotto (?!?), ossia il giocattolo preferito di suo figlio, che prometterete di riportare a casa (in altre parole vi dovrete portare appresso un orsacchiotto per quasi tutta l'avventura; ditemi se questo è un gioco serio...). Ma il vostro scopo è quello di raggiungere la torre di Othias nella quale scoprirete che ogni sforzo è stato vano e che siete dei salami, decidendo pertanto di porre termine all'incresciosa missione e tornare al campo. Ma ecco che nella mestizia più dilagante, si farà strada il solito Oracolo, il quale vi spiegherà per filo e per segno i piani dello zio Silver: otto essenze magiche sono sparse per il globo, ciascuna contenente una preziosa ricetta a base di funghi e voi le dovrete trovare prima che lo faccia il suddetto. Parlando con il simpaticone responsabile dell'Oracolo, otterrete l'utilissima mappa, un corno e una pozione, che per qualche aneddoto possono anche bastare.
Ebbene, quanto alla prima magia, quella del fuoco, non c'è alcun problema, dato che dovrete semplicemente andare a bussare alla porta del buon Othias (la cui torre giace a Rugiada, come già detto), il quale dopo un'accoglienza flambeT, deciderà di aiutarvi lasciandovi libero accesso al suo forziere contenente oltre alla suddetta, una spada, una mossa speciale (la seconda) e una chiave d'argento (utile per regalarvi l'accesso alle Terre di Ghiaccio).

Fate attenzione, questa è una trappola! Sarà sufficiente non avvicinarvi troppo con Silvana e andare di arco per supportare il povero David.

MOCCOLI GHIACCIATI: SECONDA MAGIA

Adesso che, grazie alla magia del fuoco, siete finalmente uomini, potrete andare a riscaldare un loco freddo come il cuore di Silver (guardate che poeta, mannaggia a me...), ossia le Lande Ghiacciate. Per giungervi non dovrete fare altro che fare un salto all'oracolo e prendere il sentiero in basso.
Non appena avrete assolto gli attacchi di approccio, spalancate la porticina grazie alla chiave datavi dallo zio Othias e dedicatevi al nemico; un'idea intelligente sarebbe quella di equipaggiare David con la magia del fuoco e lasciare alla donna la spada. Una palla di fuoco per draghetto dovrebbe essere sufficiente; non appena il nostro eroe esaurirà il mana, fornitelo di spada e lasciatelo continuare in scioltezza (alternando periodicamente – ossia non appena il mana sarà tornato su livelli plausibili – con la magia del fuoco). ComunqueT nella seconda schermata, imboccate l'entrata della caverna e proseguite felici in quella direzione con il suddetto sistema, fino a raggiungere il portale contenente il mostriciattolo custode della Magia del Ghiaccio. Questo, non appena, sconfitto, vi lascerà libero accesso alla suddetta magia; ma non avrete nemmeno il tempo di farvi ghiacciare un paio di moccoli che sarete richiamati d'urgenza alla biblioteca, dove uno dei luminari fuori di lume avrà qualcosa da dirvi.

Sotto la suggestione della neve, questi nani si preparano a regalarvi qualche bello scudo rinforzato; banfe a parte, fate attenzione a questa sezione, che nasconde più insidie del previsto.

CORNUTO NUMERO DUE, MA DI GHIACCIO

Il fatto fondamentale è che questo energumeno ha una bella forza e quindi un bell'attacco ravvicinato, il che significa che conviene girare alla larga, armando la donnina con armi da lancio da usare in maniera costante e l'ometto con la magia del fuoco. Per ottenere le ricariche del mana dovrete uccidere i suoi sgherri, il che verrà piuttosto bene con le mosse speciali (ma implica il cambio arma-magia), il che è dannoso. Potreste alternativamente dedicare l'ultimo colpo della magia a uno degli sgherri per ricaricare e in ogni caso dovrete tenere presente un duplice fattore: occorrerà ricorrere spesso e velocemente alla pappa per rigenerare i personaggi e occorrerà switchare altrettanto in fretta dall'uno all'altra per evitare che uno dei due sia avvicinato dalla bestia, che, come già detto, fa molto male da vicino. Tutto qua.

Il barrito è quello del BoseTi, ma il carisma è ben diverso; stategli alla larga e fate fuoco da lontano.

TRA I BOSCHI PIROMANI BRUCIANO

Dicevamo, siete alla biblioteca, dove il vecchiardo avrà la bontà di elargirvi alcune info essenziali, tra cui la quantità di pepe da riversare nel sughetto a base di... beh, ormai lo sapete, no? Ebbene, a questo punto della storia dovreste anche essere abbastanza robusti da permettervi di apostrofare i bulletti del paese modello Raffo per fare il figurone con le gnocche, che poi non potranno fare a meno di uscire con voi (già, dev'essere proprio così... NdTMB). Tornate al luogo natìo, ossia la casa di David e procedete verso destra sino alla casa di Ruben, che però in questo istante poco vi interessa e se proprio vogliamo dirla tutta è pure chiusa a chiave; dunque tornate sui vostri fetidi passi e in un pertugio che conduce nel bosco potrete trovare una strana fonte in grado di rivitalizzarvi. Ma c'è comunque poco tempo per la banfa, dunque tornate ancora indietro e proseguite lungo l'altro viottolo, che vi condurrà alla lunga alla casa di Vivienne, incredibile fanciulla che si unirà a voi, dopo un paio di aneddoti di scarso significato. Ora che avete ben due donne tra le quali scegliere, tornate indietro e questa volta passate sopra al tronco sospeso, sino a giungere a un piccolo crocevia, al quale incontrerete quel brigante del sindaco di Rugiada insieme a un paio di amici suoi (intenti probabilmente a discutere sull'ultima mano di bricola chiamata, giocatasi la sera prima a casa del Giuan); dategli quattordici mazzate e impossessatevi della chiave che il meschino vi fornirà, che – indovinate un po' – è proprio la chiave che vi spalancherà il portone a Rugiada. Ma – sebbene il loco sia l'ideale per un buon picnic o per un'imboscata di Robin Hood e della sua Allegra Brigata – conviene che armiate David di magia del ghiaccio e proseguiate verso destra, dove un desolante spettacolo vi accoglierà: una meteora caduta dal cielo qualche tempo addietro ha provocato tanto di quel casino che ora è tutto un fuoco e alcuni mostriciattoli a base del suddetto elemento sono lì proprio per dimostrarlo. Riempiteli di ghiaccio e quando avrete finito ricaricate da brave bestioline sia la salute che il mana, dal momento che il prossimo tomo altri non è che un boss.

SPIRA UN ALITO DI DRAGO: TERZA MAGIA

Ed ecco che finalmente sconfitto il fetente, potrete muovere il passo verso la schermata successiva, all'albero di Fuoco; oh, è chiuso da un incantesimo; beh, via ci tornerete dopo, per intanto avete il savepoint sulla mappa che vi farà risparmiare tanta bella strada... Adesso che vi siete scaldati, potrete andare a Rugiada a prendere un po' di freddo sotto tutta quella pioggia; ma neanche tanta via, perché già alla prima intersezione, potrete prendere il viottolo verso l'alto e giungere sino al portone di cui si discerneva prima e di cui il sindaco tanto gentile vi ha lasciato la chiave. Beh, che aspettate? Aprite e andate oltre, ispezionando a puntino questa parte di Rugiada, fino a quando in fondo a tutto non vi imbatterete in una bella locanda, che vi attirerà nelle sue interiora per una buona birra. Qui potrete fare un po' di aneddotica con gli avventori, tra cui vi segnalo Jug (grande guerriero che si unirà a voi – scartate pure Silvana), l'oste – il quale però sarà al momento inutile, così come il passaggio dietro al bancone – un pirata il quale vi venderà il suo doblone maledetto (prendetelo) e un vecchiardo, che a sua volta vi venderà il sistema per farvi aprire un altro portone di Rugiada, quello che vi condurrà nella parte bassa, dove potrete trovare Thaddeus.
Ebbene, andate subito a sperimentare se ha detto il vero, orientandovi con la mappa che forse avrò preparato, oppure seguendo le seguenti indicazioni: dalla torre di Othias, destra, giù, sinistra, ancora sinistra, e giù sino a beccare la campanella. Suonatela per tre volte di fila (click, click, click), pausa, quindi due volte e infine un'ultima volta; l'arcangelo Kaputziner vi aprirà il portone e potrete fiondarvi nella nuova zona. Procedete, dopo aver fatto fuori i soliti mascalzoni, dall'uscita in basso a sinistra, che vi condurrà in un piccolo pertugio, dove incontrerete il vecchiardo della combinazione (mi pare) che vi venderà dell'argento (Silvestro, fanne una bella scorta, non si sa mai con tutti quei CD, eeeeeeeeeeeeh...) (sei fortunato che il prode Gatto sta dall'altra parte dell'oceano, altrimenti sai quanti schiaffi prendevi? NdTMB), utile immediatamente. Infatti nella schermata successiva vi imbatterete nientemeno che in un lupo mannarissimo; sarebbe una mossa intelligente quella di uscire ed entrarvi dall'altra parte, poicheT vi troverete a debita distanza dal mannato e potrete organizzarvi meglio. Comunque senza dilungarmi nell'aneddotica per questo fallito, vi consiglio di munirvi di ascia a andare di spazzata: l'argento del quale siete in possesso vi fornirà un bell'add-on in termini magici.
Più avanti vi attende il traghettator delle anime brutte, il quale, ricevuto il doblone maledetto, vi porterà sull'isola di spira, dove potrete chiedere al sommo Thaddeus di prestarvi il suo sommergibile (con il quale – si dice – abbia rinvenuto i resti del Titanic). Finalmente imbarcati, giungerete nel regno sommerso, dove dovrete affrontare tonnellate di mostri presi direttamente dalla Sirenetta. Lasciate stare il forziere vicino all'ingresso, poiché la chiave la recupererete solo più tardi, ma proseguite e scegliendo qualsiasi tipo di deviazione, giungerete a un certo punto a un antro contenente dapprima uno dei seguaci di Silver e, in seguito alla sua defenestrazione, un drago verde mica da ridereT.

Zio Thaddeus, ci presti il sommergibile?

ALITO VERDE DI DRAGO PUZZONE

Questa è la posizione giusta per il danno serio alla pancina, ma spostatevi subito pena la mole del draghetto sul groppone.

Anche questo è uno che a zaffate non scherza, ma ha un piccolo difetto, soffre di bruciori al pancino. Al che tende ad aver paura quando qualche bifolco gli sta proprio sotto e può anche reagire male, del tipo cascargli addosso (specie se ha appena subito un bel danno). Quindi l'idea è che potete parcheggiare un paio di vostri commilitoni (oppure dedicarli al lancio di proiettili da lontano (ma la cosa servirà più che altro a farvi finire i suddetti) in basso a sinistra e dedicarvi al panzone armando David (sempre lui) con una bella magia del ghiaccio (la più efficace in tal caso) o qualche altro ammennicolo utilizzabile da lontano. L'amenità volante si sposterà in tre posizioni e quando si sarà accomodato prenderà a spararvi; al che dovrete sempre tenervi in movimento per evitare di venire colpiti (come sostengo io, ci vuole sempre una certa preparazione atletica), ma la cosa più intelligente da fare sarà quella di prevedere la sua direzione, in modo tale da trovarvi quasi sotto di lui e quindi, una volta fermo, colpirlo in piena panza. Ricordatevi di spostarvi dopo ogni attacco (magari con il CTRL+ doppio click del tasto destro) per evitare il colpo di budria e poi lanciatevi immediatamente (posto che avete ancora carica di mana, altrimenti tergiversate continuando a spostarvi) dalla parte opposta. E anche questo, se mi permettete, è andato.

UNA BESTIA MARRONE

Questo è grosso e piuttosto fastidioso, ma non particolarmente difficile. Equipaggiate (aahhh, questo termine mi ricorda FF7...) il monaco con la nuovissima magia del Fulmine, quindi Jug e David con le spade lunghe; questi due bei tomi andranno sotto a picchiare mazzate, mentre il monaco dalla sua distanza di sicurezza penserà a elettrizzare il tutto (mettetelo pure in automatico con il CTRL + click e poi dedicatevi di persona a uno dei due combattenti). Una volta battutolo avrete una bella chiave di bronzo e un bastone del fulmine.

Il monaco ha scelto decisamente il momento sbagliato per cercare le proprie lenti a contatto. E poi non dite che non sono simpatico; come, questa battuta è già stata fatta? Ma allora la vuota è sempre incinta (?!? NdTMB)...

FULMINI A CIEL SERENO: QUARTA MAGIA

Ottenuto che avrete l'incantesimo curativo (uno dei più utiliT), esplorate bene le zone circostanti (se non l'avete fatto prima); una volta seccati i numerosi nemici, vedrete apparire dalla dimensione della Nutella un forziere contenente l'amuleto che vi servirà per annullare l'incantesimo di protezione dell'Albero di Fuoco. E' chiaro che dovrete raggiungere il loco a razzo per mettere in pratica, ma nel frattempo il servitore del mago alchimista vi dirà che il suo padrone ha pronte delle nuove pozioni; fate pure un salto all'Oracolo se volete acquistarle, ma poi tornate al passaggio che avete testé aperto e proseguite nel vostro viaggio. Proseguite verso destra (a sinistra c'è un cattivone che sarà meglio affrontare più tardi) e incontrerete il gran monaco della Cippa, unico scampato all'avvelenamento del monastero, che accetterà di unirsi a voi nella gioia e nel dolore. E' agile come un furetto, è pure pratico di arti marziali e a livello magico non scherza affatto, che aspettate a dare il benservito a Vivienne?
Esplorate il monastero, evitando di imprecare come farebbe il MAO e giungerete ad un certo punto in una caverna contenente un monaco in meditazione che, interpellato, vi chiederà di fornirgli una domanda fondamentale alla quale trovare risposta. Se non avete seguito pedissequamente la solla, sapete già dove trovarla, altrimenti volate alla biblioteca e interpellate uno dei due fuori di balcone che stanno banfando nell'atrio. Ricevuto il papiro, portatelo a razzo al monaco e costui vi restituirà un pozione in grado di trasportarvi in una dimensione onirica che neanche lui sa come. In realtà si tratta di assistere quasi interattivamente a parte della sequenza introduttiva. "Quasi" nel senso che tutto quello che potrete fare sarà raccogliere la chiave di casa del povero Ruben, morto ammazzato dallo zio Silver. Tornati nel mondo reale (si fa per dire), correte a casa di Ruben, spalancate e cercate il gatto che avrà anche piuttosto fame a questo punto... ehm, incontrerete l'assistente del pittore, un omuncolo simil elfico dai capelli verdi, l'ultimo dei personaggi che accetterà di unirsi a voi. E' decisamente debole per gli scontri ravvicinati, non è spettacolare con le armi da lancio, ma la sua saggezza e la sua capacità magica compensano tutto il resto. Se riuscirete a proteggerlo bene (il metodo ve lo spiegherò più avanti, quando saremo in possesso degli oggetti all'uopo necessari), si rivelerà un buon personaggio, altrimenti tenete il monaco e accontentatevi.
ComunqueT al piano superiore troverete la magia del Fulmine e potrete proseguire felici. Raggiungete l'ex Albero di Fuoco e questa volta proseguite a sinistra, sino a beccare la bestiaccia.

Il pensare che in un luogo di tale incanto il veleno ne abbia fatto impazzire gli occupanti mi fa stare male; no, davvero...

FREDDO CANE NEL PALAZZO DI GHIACCIO: QUINTA MAGIA

Le immagini statiche sono di una bellezza decisamente anziana; pur tuttavia dopo un po' non riescono più a esaltare, vuoi per l'abitudine vuoi per l'intrinseca falsità delle stesse: ormai quello che vuole la gente è il 3D, è il reale.

Finalmente potrete dedicarvi alle Terre del Ghiaccio, regno dei pupazzi di neve. Prendete il sentiero che prima avevate trascurato (quello che sale attraverso la scalinata) e fate man bassa di tutte le creature; potrebbe anche capitare che finiate in una specie di trappola, attirati da un paio di finti forzieri: prima di fiondarvi sui forzieri incustoditi, preparatevi psicologicamente e fisicamente (ossia ricaricate i personaggi) a un eventuale scontro.
Comunque una volta che vi sarete disfati dei nani che proteggono l'accesso al Castello di Ghiaccio e avrete attraversato il ponte, potrete spalancare il portone con una delle chiavi di cui siete in possesso. All'interno noterete subito una porta, che potrete aprire successivamente. Ora salite e al bivio prendete la via di sinistra (io in ogni caso sono per l'esplorazione totale, così da ottenere la massima esperienza possibile) e proseguite oltrepassando anche una stanza chiusa da una chiave di diamante (a dopo, a dopo): raggiungerete un bel dragone di ghiaccio, che vi roderà non poco le chiappe.
Una volta fattolo secco (o sicco, come si suol dire), potrete recuperare il contenuto del forziere sullo sfondo e uscire dal passaggio in alto a sinistra per reperire sulla cima della torre la magia della Terra. Ma nell'antro è presente un'altra uscita, che sfugge a molti: si tratta di un passaggio in basso a destra, dove troverete un paio di forzieri contenenti la chiave della caserma (vi servirà tra non molto, quando affronterete le fogne) e la chiave di diamante (o qualcosa di simile, in ogni caso è quella per la stanza che avete incontrato prima di combattere con il drago). Tornate allora sui vostri passi per utilizzare subito quest'ultima (dalla stanza del trono, verso il basso e al bivio prendete il corridoio di destra) sulla porta della stanza al centro della quale giace 'n cratere (questa è una citazione dottissima e chi me la becca si merita come premio 'n pony...). All'interno dello stanzino troverete un paio di cose interessanti, ossia la chiave blu che serve ad aprire la stanza a pian terreno e l'amuleto della visione (di cui mi sono dilungato all'inizio di questa epopeica solla), che potrete provare a indossare immediatamente. Prima di lasciare il palazzo fate un salto nella suddetta stanzotta a pian terreno e recupererete una specie di summon di un Golem e un martello da guerra che suggerisco di mettere subito tra le zampe a Jug.

DRAGO FREDDO E KATTIVO

Ma nemmeno poi così grave, una volta acquisita la tecnica. Lo scemo ghiaccerà i vostri due compari, scampando per il momento solo David. La cosa tornerà a suo sfavore, dal momento che potrete ripararvi dietro uno dei suddetti (conviene Jug, è più grosso) ed evitare in tal modo i suoi attacchi più stupidi. Non eviterete però la pioggia di stalattiti; in tal caso, non appena si preparerà per l'attacco (librandosi per poi colpire il terreno) lasciate da parte qualsiasi vostra mossa, ma bloccatevi, attendete che il primo blocco abbia colpito il suolo, quindi correte verso una delle due estremità inferiori della schermata (la pioggia è infatti concentrata intorno alla vostra posizione originale). Non appena il caos sarà terminato tornate al vostro nascondiglio. Per colpirlo e fargli male, dovrete puntare sulla magia del fuoco (logico, no?), attendendo il momento propizio; in effetti i momenti sono due, ossia la carica per la grandinata di stalattiti – ma data la pericolosità della stessa, suggerisco di evitare – e l'altra carica, quella durante la quale viene circondato da una strana luminescenza fatta di molteplici bagliori. In quest'ultimo caso rilascerà una pallina di mana per la ricarica che dovrete fare in fretta a recuperare (magari cambiando direzione durante la corsa per evitare i suoi stupidi attacchi).
E anche questo, con un po' di pazienza, sarà andato.

Questo è uno degli istanti favorevoliT per colpire il marrano; nel mio caso attendo una buona carica di mana per un attacco più cospicuo e corro a nascondermi dietro al corpulento e statuario Jug.

NELLE FOGNE PUZZA DI TOPO: SESTA MAGIA

Comunque tornando al campo base e parlando agli altri salami che proprio non ce la fanno, scoprirete che vi toccherà inoltrarvi tra le falde del nemico, penetrando attraverso il più classico dei pertugi RPGistici, le fogne. Lo zio Bob vi darà una parola d'ordine da fornire all'oste della taverna di Rugiada Bassa. Andateci a razzo usando la mappa e parlate all'odioso rubicondo che vi guiderà in cantina, dove potrete salutare William (altro ribbelle) e un paio di altri amici suoi. Messa da parte l'aneddotica, proseguite e un altro della vostra banda vi insegnerà la mossa del Falco (una delle special più blasonate) per poi lasciarvi proseguire da soli. Prima di lanciarvi in via definitiva equipaggiate l'uomo dai capelli verdi oppure il monaco (mi raccomando non teneteli entrambi in formazione!) con la magia della Terra, particolarmente carismatica sotto terra e pure poco esosa in termini di mana. Il primo antro che incontrerete si rivelerà privo di uscita; nessun problema, sarà sufficiente colpire con un arma da lancio la campana a distanza inarrivabile e le difficoltà si fermano qui. Ad un certo punto incoccerete in un passaggio ostruito da una cancellata chiusa da una chiave verde; lasciate perdere, passerete più tardi; mentre la cosa importante da non scordare è che siete qui per aprire la chiusa e far defluire le acque, quindi vedete di farlo prima di incontrare il gran Topo, così non sarete costretti a ripetere in caso di decesso. E per raggiungere lo scopo, una volta scesa la scala a chiocciola, sarà sufficiente proseguire verso sinistra (a destra c'è il ratto), far fuori i marrani e utilizzare l'apposita chiavetta recuperata in precedenza per aprire la chiusa. Una volta assolto al compito ed esplorata l'intera zona circostante, fiondatevi dal sorcio gigante.

GRANDE SORCIO VUOLE PRANZO

Il topazzo possiede la magia dell'acido e la lancerà senza tema verso di voi. Io me la sono cavata abbastanza in scioltezza semplicemente utilizzando le mosse speciali dei due guerrieri eccellenti e lasciando la magia della Terra al maghetto, stazionante a una certa distanza; se, per caso, qualcuno schiatta nel frattempo, potrete sempre equipaggiare il magico artista con l'incantesimo curativo e curare il malcapitato. Per fuggire al grosso e impacciato topastro, qualora la situazione dovesse farsi un filo più grigia, sarà sufficiente procedere per linee rette lungo i bordi della schermata, in modo che anche il topastro vi venga dietro seguendo il perimetro. Globalmente è un asino e vi regalerà senza troppa fatica la magia dell'Acido (gran fezzeria).

Come potete vedere in questo caso due personaggi sono stati seccati e sto correndo lungo il perimetro in attesa che si ricarichi il mana, quanto meno per resuscitare i due. Il topazzo è piuttosto ebete e seguirà in assoluta lentezza.

ALLA FIN DELLA FIERA

Macellato il torello, proseguite senza esitazione e avrete finalmente la possibilità di usare la chiave a mezzaluna (non prima di aver liberato la stanza; tentandoci prima il gioco potrebbe bloccarsi, attenzione!). Il concetto che uso per uccidere in questi casi è quello di mandare come al solito i due guerrieri allo sbaraglio sugli avversari più deboli e lasciare il maghetto con il fulmine a beccare i maghi avversari, generatori di gran casino (prima li tirate giù e meglio è).

Due aneddoti e via, verso gli scontri finali.

Il punto è che è difficile avvicinare i suddetti artisti degli incantesimi, dato che tendono a smaterializzarsi e apparire in altro loco se ci tentate. In caso di esaurimento mana, usate le armi da lancio fino a quando non li fate fuori. Comunque all'interno del passaggio di cui prima si banfava, troverete un forziere contenente una seconda chiave, di granito, da usare subito fuori per accedere allo studio privato di Oberius, con il quale avrete anche una piacevole conversazione.
Poco male, avanzate imperterriti sino all'antro con i pulsanti; premete prima quelli di sinistra (pappa e pozioni), poi quelli di destra (cattivi a volontà): apparirà alla fine un cristallo che, grazie al potere dei cristalli, spalancherà il portone consentendovi l'accesso alle ultime tre schermate prima dello zio Silver. Quando sarete in prossimità (salvataggio) preparate David e Jug con le migliori armi (David lo spadone zigrinato e lo scudo di diamante, Jug il martellone e il miglior scudo che sarà avanzato) e il maghetto con la magia del fuoco e fatevi sotto.

IL GORGONAUTA

Dopo aver insultato tutta la vostra famiglia (e aver seccato i vostri due amici, ma questa non era una novità), lo zio si preparerà a darvele di santa ragione,

In questo caso non ci sono protezioni eccettuato il cambio di zona durante il combattimento (cioè da rialzata a ribassata o viceversa), del resto efficace nel caso il gorgonauta stia facendo fuoco con qualche magia.

teletrasportandosi nell'angolo in basso a destra. E' questo il momento di indossare l'anello di invisibilità e di lanciare sul faccione del suddetto pesanti palle di ghiaccio del terzo livello. Quando il mana sarà esaurito (cioè molto in fretta), proseguite attaccandolo con le mosse speciali (tutte, sarà sufficiente selezionarne una nuova e utilizzarla, attendendo che le prime si siano ricaricate); prima sarebbe anche meglio bere una bella pozione di forza e una di protezione, mentre quando le cose dovessero farsi grigie, utilizzate le pozioni curative per ripigliarvi. E quando il folle avrà salutato, voi potrete impadronirvi delle sue spade e della chiave a mezzaluna (che vi servirà più avanti).

IL DOPO GORGON: SETTIMA MAGIA

Ora potrete finalmente tirare un sospiro di sollievo, ma non troppo perché altra feccia vi attende oltre l'angolo in alto a sinistra nella schermata. Scendete le scale e, uccisa la povera guardia che sarà rimasta ad attendervi, recuperate la chiave che servirà a sgabbiare quel salame del Duca. Ma prima di correre dal vostro capo con la felicità in volto, dedicatevi alla cella nelle vicinanze: dovreste incontrare un altro asino d'annata, ossia Moss, il figlio della vecchietta di Rugiada, al quale ricorderete i fasti di quand'era bamboccio restituendogli l'orsacchiotto che stringeva al posto del cuscino prima di addormentarsi. Dopo due aneddoti, potrete tornare a liberare il Duca e sarà anche venuto il momento di fare due chiacchiere con Glass, la figlia di Silver, che, ancora fresca di mestolata (mi ricorda qualcuno, eh Ghisla?), deciderà di darvi una mano. Ma voi dovrete ugualmente fare rientro al campo, dove il nome del traditore terrà banco nelle discussioni: chi sarà mai costei? C'è un solo modo per scoprirlo, fiondarsi nel regno dei morti e chiederlo ai compagni defunti (quando si dice la fantasia del fantasy...). Naturalmente il compito spetta a voi, così, fatta scorta del necessario (pozioni, pappa, ecc...) e recuperato un anello di protezione dalla mamma del briccone che avete appena liberato, potrete raggiungere il porto di Verdante, dove un pirata di vostra conoscenza vi chiederà un bel malloppo di 300 gilli per la traversata. E sia.
Sulle sponde del luogo di Morte, prima di lanciarvi nella mischia fate due conti e riflettete. Ora siete in possesso dell'altro strumento cui facevo riferimento per proteggere il più debole dei vostri compagni e quindi potrete utilizzare l'uomo dal verde crine e avvalervi della sua potenza magica. Gli oggetti magici, come le spade, gli anelli, la summon del golem, eccetera, hanno una loro durata che ne fa esaurire l'effetto dopo un certo tempo; successivamente occorre un certo altro tempo per la ricarica completa, durante il quale alcuni oggetti (summon golem, futuro medaglione licantropico) saranno inutilizzabili, mentre altri lo saranno comunque ma per meno tempo (gli anelli). La mia idea è quella di alternare l'uso dei due anelli (protezione e invisibilità) al dito di quel salame del mago, in modo da renderlo invisibile quando deve ricaricare il mana (e non attaccare) e protetto quando è abbastanza "carico" da usare qualche magia o semplicemente vuole usare qualche arma da lancio. Afferrato il concetto, lanciatevi nella mischia, sino a imbattervi nell'anima pia del buon Ben, il quale vi rivelerà che il traditore, colui che ha fornito la ricetta definitiva a Silver, altri non è che William il Brutto. Ficcatevi un dito nel naso e proseguite verso l'angolo in basso a destra dello schermo, per poi passare sotto al ponte di legno, oltre al quale incontrerete il professor O'Leary; vi regalerà un papiro in grado di rivelare un passaggio dalle parti di Paradisia.
Tornate sui vostri passi e questa volta prendete il tragitto che prima avevate trascurato, per incontrare il fantasma di Canitos, che vi ricompenserà della visita con la chiave di pietra.
"Anziano!" esclamerete ricordandovi di tenere la "z" molle e correrete allo spiraglio d'ingresso di Spira, nel quale potrete finalmente spalancare il forziere sigillato. Ora siete finalmente in possesso del medaglione della Licantropia, medaglione che indossato vi tramuterà in lupo mannaro (con tanto di energia a palla) per un tempo limitato (è un oggeto magico come gli altri). Ed è venuto il momento di togliervi anche un'altra soddisfazione nonché curiosità, andando alla biblioteca e spalancando il portone nell'atrio grazie alla chiave d'oro. Nel forziere che sembrava irraggiungibile, troverete una mossa speciale (il Tifone) e la summon Golem di secondo livello (gli oggetti magici sono un pastrocchio di tutti quegli elementi che per una ragione o per l'altra non sono entrati nelle altre categorie...). Ora potete tornare al campo e imparare dallo zio Ben un'altra mossa speciale (Berserker), quindi proseguire attraverso il sentierino oltre al campo; dinanzi alla fontana uno dei compagni estrarrà il papiro della Rivelazione, rivelando per l'appunto un passaggio prima ostruito. Potrete proseguire subito da quella parte, ma vi consiglio prima una piccola sortita lungo il passaggio inferiore per recuperare qualche altro ammennicolo. E adesso vi toccherà fare molta attenzione, perché la situazione si farà parecchio complessa eT difficile, quindi vi consiglio di sistemare a puntino i vostri personaggi alla fine di ogni schermata, dal momento che le mazzate che prenderete saranno notevoli. Comunque mantenendo il personaggio più magico ben protetto come spiegato in precedenza, potrete anche rallentare le cose dedicandolo alla cura degli altri personaggi. Oppure potrete semplicemente usarlo per attaccare a sua volta (si consiglia l'uso delle magie di livello inferiore, che consumano decisamente meno in termini di mana); diciamo che in questa sezione è meglio utilizzare il monaco, dato che sa dire la sua anche nel combattimento ravvicinato.
Comunque ad un certo punto si presenterà un bivio con una specie di torretta all'estrema destra e un semplice sentiero verso l'angolo in basso a destra. Oltre la torretta beccherete il mostriciattolo in possesso della magia del fulmine, mentre proseguendo in basso arriverete a una specie di accampamento con il forziere contenente la Magia del Tempo e la chiave Verde (fogne, ricordate?).

IL RE DI PARADISIA

Il mostriciattolo di cui vi parlavo non è in realtà estremamente difficile; diciamo che per aiutarvi potrete utilizzare la summon Golem, ma sarà determinante riuscire a bloccarlo con la magia del Ghiaccio di livello 3 e poi riempirlo di mazzate: se riuscite nell'impresa non ce la farà praticamente più a generare bestiacce e potrete dedicare a lui due guerrieri, tenendo il mago a distanza pronto a ghiacciarlo ogni volta che si riprenderà. La chiave di ferro che vi regalerà servirà subito a spalancare la grata per rinvenire nel forziere un'altra preziosa chiave, quella a forma di teschio, utile per accedere al teletrasporto dalla Terra dei Morti.

Come vedete la bagarre è all'estremo, mentre l'omo verde attende che il mostriciattolo blu riappaia per ghiacciarlo; se riuscite a bloccarlo è fatta, altrimenti continuerà ad invocare bestiacce.

C'E' BUIO NEL REGNO DELLA LUCE: OTTAVA MAGIA

Ma prima di andare a rompere le scatole anche alla madrina della Luce, vi tocca fare un piccolo salto nelle fogne, all'altezza della grata chiusa (dalla chiave verde; per beccarla, a partire dall'ingresso andate a destra, sulle scale, verso l'alto, in basso a destra), oltre alla quale troverete un forziere contenente la mossa speciale Armageddon. Abbandonata la melma sottoterrica, tornate dalle parti dei morti e raggiungete il teletrasporto bloccato dalla chiave a forma di teschio che ora avete. Preparatevi e... via!
L'ambientazione surreale non vi tragga di inganno; nulla di surreale sta accadendo salvo il fatto che un paio di ciclopi trasparenti vi sta bombardando di mestizia. Indossate l'amuleto della visione e fateli secchi. In questa situazione è decisamente consigliabile munirsi di entrambi i personaggi magici, dato che i nemici sono generalmente difficili da affrontare corpo a corpo, ma forse dovevo avvisarvi prima, eeeeeeeeeeeeehhhh. Poco male, proseguite in allegria, al bivio delle fauci prendete una qualsiasi delle due uscite e pestate ancora le palle volanti sino a che non cadranno al suolo con un fragoroso botto. A questo punto non vi resta che salire al piano superiore tramite il teletrasporto sulla destra e prepararvi per la Regina della Luce, tipa di gran carattere.

DONNA LUMINOSA

Questa è l'altezza alla quale vi consiglio di operare; in questo momento l'altro compare si è reso invisibile per recuperare il mana e il povero monaco si sta sorbendo tutto il lavoro. Buona idea sarebbe quella di resuscitare David e dedicarlo alle cure.

Lo donna del lume non è avversario difficile, anche se può essere terribilmente lunga da fare fuori, specie se non ricorrete a qualche simpatico espediente. Il metodo base è molto semplice e si basa essenzialmente su un concetto: la donna si intestardisce su un solo personaggio alla volta, trascurando gli altri e il primo in assoluto è lo zio David. Il che significa che potrete affrontarla con il suddetto (magari usando tutte le mosse speciali possibili) sinché non arrivate a un esaurimento banfa e state sicuri che succederà, dato che i suoi colpi sono botte da 250 e passa. Con gli altri due potete nel frattempo castigarla e qui consiglio in particolare le magie speciali (ossia gli effetti magici che si ottengono premendo il tasto A); tenete però presente che dovete essere in vicinanza all'obiettivo, ma in tal caso non correte pericolo di venire assaliti, dato che la regina sarà concentrata come detto su uno dei vostri personaggi. Dovesse costui morire, ve ne restano due, che fate? La tecnica è semplice, controllate quello che avrà preso di mira e continuate a spostarlo (senza correre), in modo da evitare i suoi attacchi e sparando quando siete carichi; in particolare potrete usare la magia speciale, ma dovrete avvicinarvi (fatelo procedendo a zig-zag), oppure le mosse speciali, mentre se avete pazienza limitatevi alle sole magie. Quando esaurite il mana, indossate l'anello di invisibilità e passate immediatamente a controllare l'altro personaggio; conviene posizionare quello non controllato nella parte rialzata all'estrema destra o sinistra in modo che non venga colpito accidentalmente. Procedete in questo modo ad libitum, controllando il livello di energia; nel caso dovesse abbassarsi troppo, resuscitate David e lasciatelo nelle retrovie (cioè in basso) affidandogli il compito di ricaricare l'energia agli altri. Per controllare David, dovrete far indossare al personaggio che sta combattendo l'anello di protezione, in modo che non subisca troppi danni. Come potete vedere il concetto è semplice. Comunque una buona manciata di punti riuscirete a levarla se all'inizio posizionate David sulla destra ben distante dalla regina e gli altri due sulla parte rialzata; lei avanzerà per colpire David, esponendosi al ludibrio degli altri due, ma data l'angolazione potrebbe anche non riuscire a colpire il protagonista della nostra storia. A questo punto non vi rimarrà altro da fare che andare nel retro bottega e recuperare la magia della Luce.

ARGENTO IN FONDO A METALON

Archiviato il caso della regina, potrete tornare vincitori (se avete vinto, è chiaro) alla base, dove una gran riunione è in corso. Conviene a questo punto che facciate le vostre scelte finali, comprando l'ammennicolame che vi occorre e scegliendo il trio da mandare allo sbaraglio, dato che non avrete più possibilità di cambiare i vostri compagni: per una corretta digestione suggerisco Jug e il verdi-crinito (da proteggere assolutamente con la tecnica dell'anello di invisibilità e di quello di protezione – già spiegate – o, in alternativa a questo bel tomo, il monaco, uno dei personaggi più completi). Comunque una volta pronti conferite con il capo e gli altri e la zia Glass, ormai parte della vostra ciurma, deciderà di donare i suoi poteri per trasportarvi modello cavallo di Troia nel regno del nemico.
A questo punto la strada è relativamente facile, per cui non sto a spiegarvela in precisione millimetrica, vi consiglio piuttosto di gettare i guerrieri nella mischia, usando le solite speciali a volontà e qualora l'energia di David dovesse abbassarsi a precipizio, utilizzate pure l'amuleto che tramuta in lupi mannari: il campione avrà di nuovo tutti i suoi punti ferita e potrà fare gran male agli svariati robot in circolazione. Riguardo al mago, quando la sua carica di mana sarà esaurita, utilizzate l'arma regalatavi da Glass prima di partire, una specie di proiettile a boomerang in grado di fare un gran male a tutti (conviene mettere il maghetto al lancio automatico e controllare gli altri personaggi).
In tal modo proseguite sino a raggiungere un affare sul quale dovrete utilizzare un altro affare rilasciato da uno dei mostri (la cosa è talmente automatica che non me la ricordo) per proseguire; niente di che. Ci sarà del resto anche un portone da spalancare in maniera simile, ma poco conta e proseguendo alla svelta oltrepasserete un robot rinchiuso in un tubo di vetro (povera creatura), il vostro prossimo avversario. Uscendo all'aperto avrete nuovamente occasione di usare l'anelectus (sono andato a controllare il nome) su un'apertura, causando in questo modo la fuoriuscita di tutto il sugo che Silver aveva preparato e che conservava nella fondamenta dell'edificio, quale vera fonte dei suoi poteri.
Ma è chiaro che tornando sui vostri passi apprenderete di aver dato in tal modo vita al robot di cui sopra, percui pedalando pedalando ad un certo punto verrete assaliti dal suddetto energumeno.

IL SUDDETTO ENERGUMENO

E' stupido, su questo non ci piove, ma è anche decisamente immune alla magia (tranne alle speciali; io ho provato quella della luce e funziona), quindi scordate di usare il trucco del coniglio nel cilindro o del mazzo di carte nella manica (e dire che ho seguito per mesi il corso di prestidirigirimiditazione NdTMB). Funziona invece bene la potenza di Jug con il suo martellone da guerra e in particolare lo zio David in formato lupo mannaro. Direi che a questo punto potrete piazzare il maghetto nelle retrovie e costringerlo a lanciare il boomerang. Se poi ad un certo mentre dovesse prevalere uccidendo qualcuno, potete sempre resuscitare (tanto il mana non vi mancherà), ma fate attenzione se parte caricando, perché in quei casi vi piazza un filotto da oltre 600 punti. In altre parole se avete sempre qualcuno nelle vicinanze che riesce a tenerlo occupato siete a posto...

Ecco la bestia; in azione non è poi questo grancheT, a dispetto delle dimensioni raccapriccianti.

PRIGIONIERI IN LIBERTA'

Adesso se uscite dalla tana del sorcio, spunterete direttamente in superficie, laddove avevate abbattuto il lupo mannaro; proseguendo verso destra, laddove giaceva il traghettatore dei mesti, troverete finalmente il modo di proseguire, dal momento che l'acqua (la melma) sarà sparita. Entrate nel buco del muro che si trova in alto a destra, quindi viaggiate verso est e dirigetevi verso l'entrata della schermata successiva. Uno dei seguaci di Silver tenterà di fermarvi, senza però sapere che un paio di mosse speciali del Falco vi basteranno per farlo fuori e recuperare la sua spada zigrinata e il suo scudo del Drago. Comunque senza darvi per vinti avanzate sino a trovare sulla destra un portone gigante (che si apre con la chiave della caserma) e una scalinata matrimoniale. Salite e giungerete in cima alla torre, posizione ideale per scattare qualche istantanea a Rugiada, la vostra città preferita. Ma anche nascondiglio preferito di un folletto in possesso di un interessante anello di invisibilità che vorrete a tutti i costi; per beccarlo, indossate l'amuleto della visione e prendetelo a mazzate infinite. Capirà in fretta che aria tira e lascerà andare il malloppo scappando a gambe levate. Ora potrete finalmente proteggere in maniera dignitosa (ma non ancora perfetta) il maghetto della situazione; quando la situazione si farà pesante per lui sarà sufficiente fargli indossare l'anello dell'invisibilità e i nemici si concentreranno sugli altri due della banda lasciandolo in pace. Tenete però presente che in questa condizione non sarà molto intelligente attaccare, dal momento che verrete individuati e il tutto finirà per essere inutile; potrebbe servire per avere il tempo di ricaricare il mana, oppure curare i compagni.
Dopo questa doverosa annotazione, tornate al portone e proseguite in allegria (esplorando tutto), sino a imbattervi in Jeremiah, un prigioniero che giace (mannaggia a lui) appeso in una gabbia da tempo immemore. Dopo un paio di aneddoti cercherà di gettarvi la chiave d'oro, facendola però cadere qualche chilometro più sotto. Unica soluzione sarà quella di colpire con un'arma da lancio o una magia la leva all'estrema sinistra per far abbassare il ponte e proseguire verso il basso. Dopo aver fatto fuori l'animale (the lizard king), potrete recuperare la chiave e proseguire oltre, sbattendovene bellamente del suddetto prigioniero, peraltro affezionato alla sua triste condizione. Ma non c'è tempo per frignare, dal momento che nella schermata successiva vi attende una visione del tutto scoraggiante, ossia il Duca in gabbia che starnazza. Fate fuori i nemici, poi conferite con il leader, che vi rivelerà la presenza di una spia e vi dirà comunque di levare le chiappe per trovare la chiave della sua cella, dato che sono due giorni che non vede un bagno. Bagno che si trova nella stanza successiva e vicino al quale giace una leva in grado di attivare una scalinata verso il sottosuolo. Avanzate felici e quando avrete raggiunto una stanza con una grande gabbia penzolante, fate una breve visita allo stanzino a fianco (pozioni a volontà), poi preparate David con la spada migliore e lo scudo più luccicante e scendete le scale, per andare a porgere i saluti al vostro amico Gorgon.

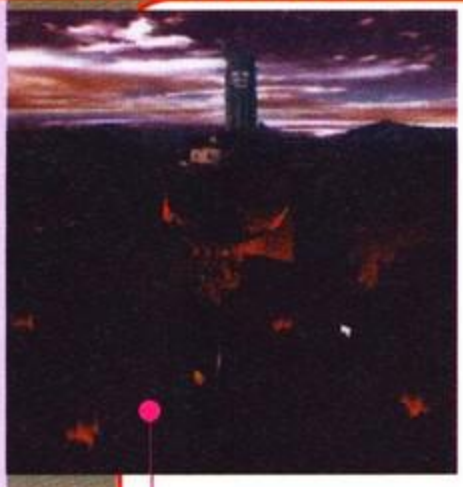
Geremia, il prigioniero, è talmente abituato alla gabbia che non ne potrà fare a meno e cercando di lanciarvi la chiave d'oro se la farà sfuggire, lasciandola cadere per terra. Per raggiungerla dovrete colpire la leva sulla sinistra (che dall'immagine non si vede).

ARGENTO VIVO

Il potere di Silver è concentrato nella sfera che campeggia al centro della schermata e con il maghetto dovrete farla fuori per ben otto volte, una per magia, procedendo in senso orario a partire da quella del fuoco (ossia fuoco, ghiaccio, curativa, fulmine, terra, acido, tempo, luce) e tenendo presente che occorre ricaricare ogni tanto e soprattutto cambiare magia. Potrete fare entrambe le cose alla morte di un robot, lasciando tutti il lavoro del mago in automatico, ma tenendo bene in mente che per le magie curativa e temporale dovrete controllare personalmente. Riguardo agli altri due tomi, il loro compito è quello di tenere i robot ben lontani dal loro compagno, utilizzando le mosse speciali (Armageddon non funziona, mentre la Falcon sembra la migliore) alternativamente in modo da lasciare il tempo per la ricarica all'altro, oppure cambiandole continuamente. Esiste anche un'altra alternativa efficace, ossia quella dell'amuleto licantropia per David (da usare in particolare quando la sua energia si abbassa in modo rabbioso) e l'evocazione di un golem per Jug; e naturalmente per la protezione dei due personaggi ci sono le pozioni (usatele pure tutte, perché dopo non potrete) e gli anelli. Insomma ne avete di possibilità per farlo fuori...

Situazione tipica di combattimento; David meriterebbe il caNbio e nella pausa potrebbe trasformarsi in lupo mannaro per recuperare l'energia e soprattutto per fare male al robot.

L'APOCALISSE



Il cretino si prepara al primo degli attacchi; riguardo alle eruzioni vulcaniche, tenete presente che le bocche di fuoco più vicine al centro sono quelle più facili da evitare, perché offrono più spazio per il movimento, quindi non andate a infognarvi in alto a sinistra.

... Ma non sarà sufficiente a rimettere le cose a posto, dal momento che quel cretino di Apocalisse deciderà di rompervi le uova nel paniere pretendendo da voi un ulteriore scontro. Naturalmente non potrete rifiutare (dopotutto lui aveva accettato l'invito a cena giovedì scorso), quindi vi unirete a Nemesi, un altro asino nel frattempo accorso sulla scena del delitto e sarete pronti ad avere ragione di lui.
Apocalisse è chiaramente uno stupido (come i suoi predecessori) ma come stupido è anche molto potente. Dal canto vostro non avrete alcuna magia e sarete costretti a usare la sola spada e la sola mossa speciale (si consiglia quella del falco, impostatela prima perché poi non potrete) e come se non bastasse il tapino alato si concederà a voi solo per brevi sprazzi, che dovrete sfruttare al massimo. Di seguito vi riporto le differenti fasi del suo attacco e il comportamento che dovrete tenere, anche in ottemperanza al galateo.
Inizialmente planerà a terra attaccandovi con le zampine; in questo caso dovrete parare la sua manaccia e reagire con precisione con un affondo (CTRL + drag verso l'alto), oppure con la mossa speciale (CTRL + tasto sinistro tenuto premuto senza direzioni o spostamenti; attendete che sia carica, ossia che sia apparso il suo simbolo in alto a destra, mi raccomando), che deve assolutamente andare a segno, dato che lo spreco può costare caro. Prestate molta attenzione a farvi colpire il meno possibile, perché non avete alcuna possibilità di ricarica! Dopo qualche botta il ciccio si produrrà in un saltino (lo fa al massimo due volte) che fa un danno clamoroso e che vi conviene evitare arretrando (CTRL + doppio click del destro); proprio per questa ragione, quando lo affrontate corpo a corpo, conviene lasciare sempre dello spazio alle vostre spalle.
Quando si sarà stufato, si librerà in volo iniziando i suoi attacchi magici e per voi sarà il momento della corsa, dato che non avrete modo di reagire in questi casi. Il primo degli attacchi è semplice da evitare: è sufficiente mantenersi in movimento continuo. Seguiranno una risata e un paio di palle infuocate; costoro sono facilissime da evitare, ma mi viene in mente or ora che potreste anche tentare di pararle con lo scudo, che ha proprietà riflettenti (personalmente evitavo, ma provate questa alternativa, dovrebbe funzionare). L'attacco che seguirà è decisamente il peggiore; l'ometto rosso attiverà la bocca vulcanica più vicina a voi, costringendola a sputare fuoco in continuazione. In questo caso, dovrete procedere allontanandovi dalla stessa e cambiando frequentemente direzione; ripetete il processo con le altre bocche di fuoco (non c'è molto scampo, lui attiverà quella a cui sarete più vicini; quindi è proprio da quella che dovrete allontanarvi non appena sarà cessata la pioggia della precedente) e il tutto avrà di nuovo inizio sino alla fine dell'energia di uno dei due contendenti. Prima di morire, deciderà di spararvi un'ultima palla di fuoco che dovrete respingere grazie allo scudo (un semplice CTRL + click del destro) per ucciderlo definitivamente ed assistere all'ovvio nonché squallido finale. Pensate che il Red, dopo averlo visto ha inanellato un trio di giornate consecutive di pianto dirotto (e ha conseguentemente denunciato gli autori del gioco NdTMB)...

GAME STORE

DRIVER

SCUDETTO 3

"Di addio alla tua vita sociale: Scudetto 3 è arrivato"!

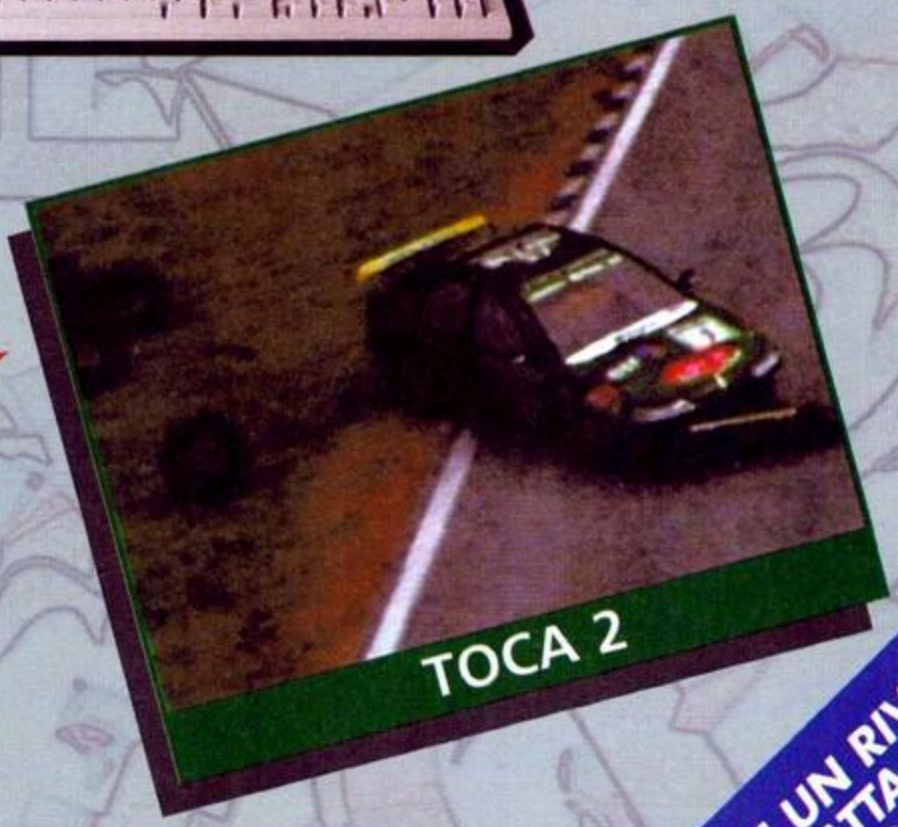
E chi ti muove piu da casa? Il nuovo Scudetto 3 è ancora meglio dei suoi predecessori: puoi gestire 15 Campionati (Italia compresa), puoi creare coppe pre-campionato e campionati personalizzati, hai a disposizione un nuovo motore ed un editor tattico, profili dei giocatori piu ampi, li puoi anche allenare e in piu puoi anche giocare in multiplayer via LAN. Neanche Moggi puo fare di piu!

V RALLY 2

QUAKE III

SUPERBIKE

Permutiamo il tuo usato

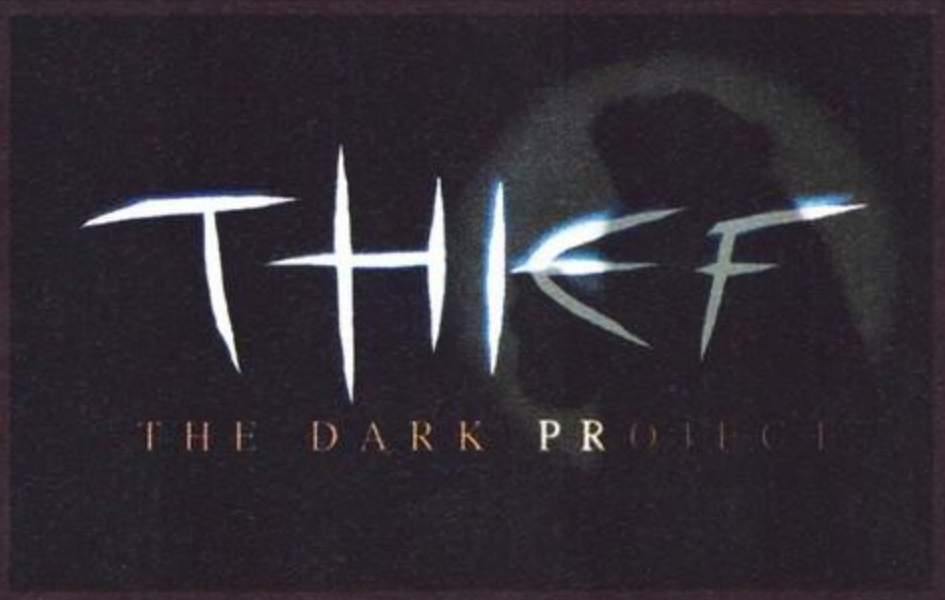


TOCA 2

GAME STORE Viale M. Fanti 1D/r - FIRENZE - Tel. 055/572824
GAME STORE Via Baracca 47 - FIRENZE - Tel. 055/434557
GAME STORE Via Turri 21, Tel. 055/251716 Scandicci (FI)

SE SEI UN RIVENDITORE CONTATTA IL NOSTRO RESPONSABILE PER RICEVERE IL LISTINO PREZZI
GAME STORE 055 300299

TIPS — THIEF: THE DARK PROJECT, E LA LUCE FU! (SECONDA PARTE)

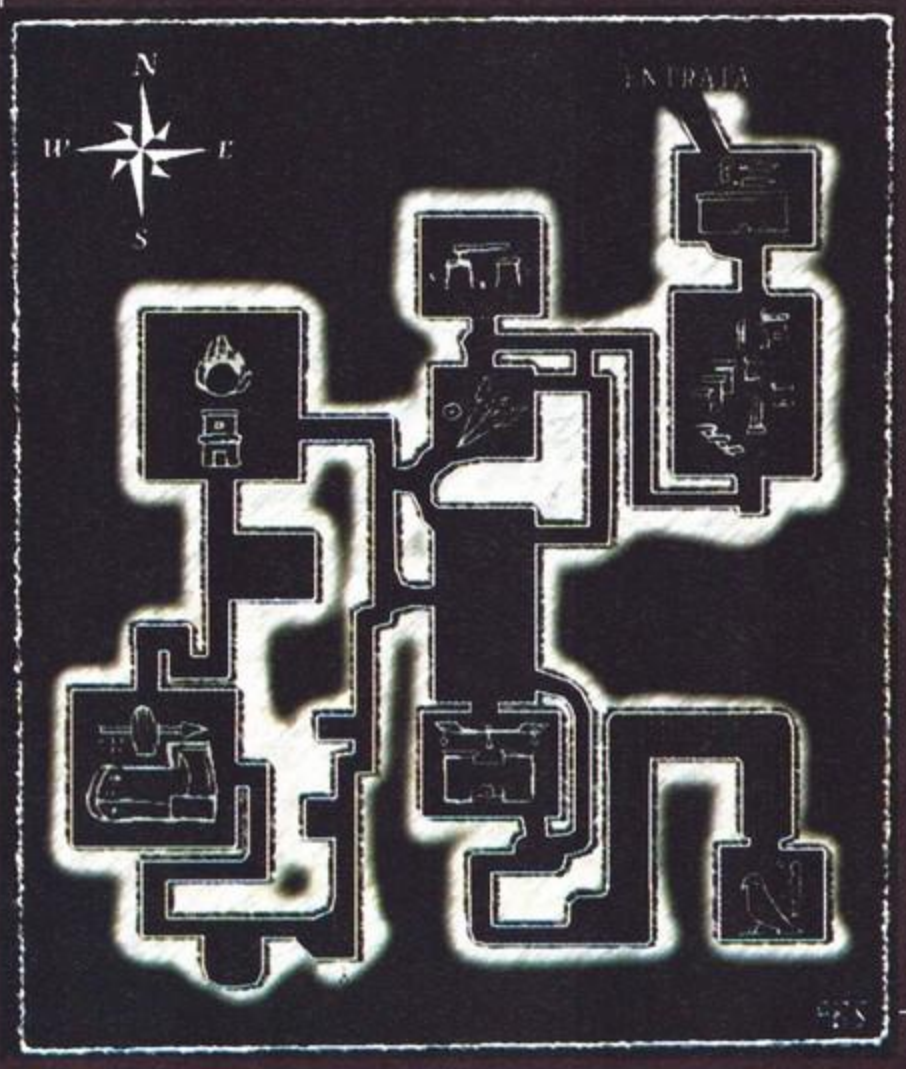


Come sta andando la vostra carriera di ladro, tutto a posto? Bene, lo sapevo.
Questo mese concluderemo le gesta del nostro Garrett, sveleremo finalmente cosa si nasconde dietro alle figure di Constantine e Victoria, per non parlare del ruolo degli Hammerites... Sì, la trama si complicherà non poco, fortunatamente per voi però queste pagine saranno la folata di vento che farà spegnere la torcia del nemico, il sasso che attirerà lontano i soldati, la freccia nella gola del designer dei livelli, insomma, la vostra salvezza (e la banfa è libera)!
Come per la volta scorsa, ci tengo a ricordare che questa è la soluzione del gioco a livello Expert, quello che, per inciso, più degli altri merita di essere giocato. Gli enigmi saranno maggiori delle versioni Normal e Hard, perciò, semmai voi non foste stati così coraggiosi da finire il gioco a questo livello di difficoltà, non vi resterebbe che saltare alla parte che vi interessa lasciando perdere quelle "in più", esattamente come nel numero precedente.
Ora però avvolgetevi nel vostro mantello nero, copritevi il volto e mano al grimaldello: si ricomincia a rubare!

Fabio "FB5" Simonetti

MISSIONE 7: LA CITTÀ PERDUTA

Come forse ricorderete dalla volta scorsa, per poter entrare nella Cattedrale e rubare l'oggetto richiestovi da Constantine, il misterioso Occhio, avrete bisogno di ritrovare prima i 4 Talismani degli Elementi. Sti affari sono nascosti a coppie in un paio di locazioni. In questo livello dovrete riuscire a mettere le mani sui due nascosti nella Città Perduta: un antico luogo al di sotto della nuova branca del paese, la cui entrata è stata sigillata da diverso tempo... Fortuna che voi avete la chiave!
Oltre al riuscire a trovare la suddetta entrata per la città e i medaglioni dell'acqua e del fuoco, gli obiettivi ora comprenderanno anche il recupero di un bottino di 2000 monete d'oro (di cui almeno 500 in gemme) e il ritrovamento, con successivo ritorno in superficie, di alcuni reperti appartenuti a degli scout Hammerites, scomparsi in sto posto. Oggetti d'acquistare al mercatino iniziale qualche freccia extra all'acqua (importante), un paio di quelle a gas (facoltative) e qualche pozione energetica. Consiglio inoltre la pergamena con le richieste da parte del mercante di antichità, così facendo, trovando qualche maschera tribale per le zone del paese dovrete raggranellare parecchi più soldi del previsto.
Vi troverete così nel vostro quartiere. Non appena raggiungerete il fiume, immergetevi e utilizzate la pietra a mezz'alima nella "serratura" sommersa, dopo che la parete si sarà aperta, entrate nel tunnel e iniziate a tarvelo in apnea riprendendo fiato ogni qualvolta sarà possibile. Qualche bracciata più tardi dovreste sentire il rumore di una cascata; prima di cadere seguendo il suo corso potrete arrampicarvi sulla spiaggia a destra (arrivati davanti al bordo tenete premuto il tasto per saltare fino a quando Garret non sarà su... siate paralleli al bordo, mi raccomando!), se non ce la doveste fare e doveste finire di sotto, non preoccupatevi comunque: ci sarà il percorso per una bella arrampicata.
Il principale problema ora sarà l'enorme numero di ragni; quando però avrete raggiunto l'altro lato del fiume e da qui disceso le piattaforme, il pericolo dovrebbe essere scampato. Il passaggio per l'antica città sarà a sinistra; a destra invece troverete solo una locazione dalla quale potrete vedere la torre in cui è tenuto il Talismano del Fuoco.
Raggiunta la balconata del primo edificio del paese, potrete farvi un giretto nella biblioteca (sì, è una biblioteca), un'area ormai invasa dai Burrower (sono dappertutto!) in cui, oltre all'uscita per le altre zone delle grotte, potrete racimolare un totale di almeno 300 monete d'oro, 200 delle quali in gemme (una di queste si trova oltre l'uscita, a destra). Sulla mappa la vostra attuale posizione sarà il palazzo con sopra il rotolo di pergamena in alto a destra, da qui dovrete attraversare l'agglomerato urbano fino alla piazza (sarà anche possibile visitare i tetti di sto posto per qualche oggettino d'oro, siate certi di tenere premuto il pulsante del salto per far sì che Garret si arrampichi al volo) poi, dopo aver spento un paio di Elementali del Fuoco grazie alle frecce all'acqua, potrete proseguire seguendo l'unico percorso aperto che vi condurrà, pensate un po', allo spiazzo del mercato, quello col simbolo delle spighe. Vogliate notare che il passaggio verso l'edificio a nord (indicato dalle torri) è bloccato da un pesante cancello che non si potrà spostare... Non tentateci quindi.
Ora è il momento di fare sul serio!



IL TALISMANO DELL'ACQUA

Questo primo manufatto è situato nel Tempio del Falco (quello appunto col falco gigante e l'ometto a SE), quindi la strada più corta per raggiungere il posto parte dal Centro Civico, quello direttamente a sud della vostra posizione (indicato sulla mappa da un palazzo con sopra una bilancia). L'entrata di sto posto avrà un atrio contenente parecchie gemme azzurre incastonate nei lavori di muratura. Prima di prendere i preziosi, siate certi di aver eliminato i due Elementali che fanno la spola tra una camera e l'altra, poi date sfogo ai vostri istinti ladreschi. Una raccomandazione: prima di andarvene salendo al piano di sopra, non dimenticate le maschere tribali nel salone teatrale a destra dell'atrio (la pergamena di quel mercante diceva di raccoglierle per lui, ricordate?).
Il vostro percorso si farà più difficoltoso quando raggiungerete la serie di cripte a mollo nella lava, per superarle però bastera arrampicarsi sul tetto di una di esse e poi passare dall'una all'altra utilizzando la vostra abilità nel salto. Al termine ecco un altro regalino: il primo gruppo di Hammerites disperso, con uno dei medaglioni che cercavate... Ok, ma voi siete qui per il talismano, non dimenticatelo!
Entrati nel tempio e scesi attraverso la botola per il piano sotterraneo, state attenti alla trappola a soffitto (state bassi e passate per tempo); saltate oltre il baratro prendendo una certa rincorsa (non usate frecce a corda, vi serviranno dopo!) e poi, facendovi un breve pezzo in apnea, ecco finalmente quello che cercavate!
Una piccola puntualizzazione: in un'ala a sinistra dell'androne principale, si troverà un pezzo di una leva, voi dovrete assolutamente prenderlo, visto che è indispensabile per il recupero del secondo Talismano.

IL TALISMANO DEL FUOCO

Perfetto, avete con voi la leva presa nel tempio precedente, vero? Bene, tornate verso la piazza delle spighe stando attenti ai numerosi Crayman usciti dalle cripte e poi imboccate quella salita grigia a sinistra per giungere all'Arena a SW (quella con le mani che fermano la freccia). Sulla strada non dimenticate di recuperare le frecce all'acqua e quelle al fuoco, mi raccomando!
Il posto brulichera di Crayman, perciò vi conviene studiare bene le zone d'ombra

THIEF: THE DARK PROJECT, E LA LUCE FU!
(SECONDA PARTE)

tra una camera e l'altra, struttandole per eliminare con la mazza o la spada il nemico. Un'unica fregatura: come nella biblioteca, appena entrerete in una camera la luce si accendera automaticamente... Mannaggia ai sensori!
Monili e oggetti d'oro saranno un po' ovunque, la zona che vi deve interessare e pero un'altra: una stanza con un'enorme ruota dentata. Inserite la leva nell'apposito spazio e, tornati su, superate il ponte estensibile che avrete cosi azionato. Vogliate notare che al piano superiore della camera che da sul ponte, vi saranno parecchi oggettini interessanti (oltre a un paio di insettacci), per poterci salire usate una freccia a corda sulla trave in legno che avrete sopra la testa.
Tornati giu, potrete continuare la gita. Percorrete le balconate di questo incantevole posto e scendetene poi le scale lasciandovelo alle spalle. Davanti a voi ecco la seconda squadra di Hammerites dispersi: qualche scheletro, un libro, frecce all'acqua, frecce con corda e, dulcis in fundo, il secondo medaglione della setta!
Ora, facendo un giro nel posticino poco oltre, dovreste incontrare una statua di una figura che, per molti versi, ricorda il Cthulhu della mitologia Lovercraftiana (all'interno di uno degli edifici li attorno dovreste anche trovare un paio di gemme); voi saltate oltre il fiume di lava che scorre alle sue spalle e risalite il pendio fino all'edificio con le due torri. Evitando di finire nel magma, cercate di raggiungere il piano terra della seconda e, cosi facendo, arriverete finalmente alla Torre del Fuoco (sulla mappa e una... torre col fuoco! Che fantasia, eh?).
Occhio agli Elementali: freddateli (e veramente il caso di dirlo) con le frecce all'acqua prima che si accorgano di voi e solo dopo aver fatto 'sta cosa iniziate a salire le scale. In questa atmosfera di ricchezza e felicita (hohohoho che felicità!), ecco pero il problema: l'ultima gradinata e crollata e voi dovete per forza salire ancora di un piano per avere cio che state cercando! Che fare? La vedete la finestra? Bene, stando bene attenti a dove mettete i piedi, uscite sul cornicione e iniziate a percorrerlo; girate l'angolo del palazzo e osservate sopra di voi: dovreste vedere una finestra e, esattamente sopra a essa, delle assi che fuoriescono dal muro. Utilizzate una freccia con corda cosi da raggiungere 'sta apertura, poi sciatevi cadere dapprima sul cornicione e poi, senza saltare ma semplicemente correndo, sulle scale! Bene, ora non restera che far man bassa del Talismano e poi rifarvi all'indietro tutta la strada che gia avete percorso!

I MEDAGLIONI DELLA SETTA E LA FUGA

Prima di gridare vittoria, un piccolo controllo. A quest'ora avrete sicuramente recuperato tutti e due i medaglioni, per la cronaca e pero opportuno ricordare che uno e sulla strada per il Tempio del Falco (a SE della mappa) e l'altro tra l'Arena e la Torre di Fuoco. Entrambi potranno essere riconosciuti per la caratteristica forma a serratura e la montagna di scheletri dei precedenti possessori...
Perfetto, ora via! Verso casa! Scendete le scale della Torre tenendo pronte le frecce all'acqua: diversi altri Elementali saranno nati dal magma, percio occhi aperti! Tutto il percorso sara in effetti zeppo di 'sti affari, e la vostra mira sara l'unica cosa che vi evitera di finire arrosto. Una volta che vi sarete lasciati alle spalle tutto il paesello e avrete raggiunto la zona abitativa, potrete tirare un bel respiro e, superando anche la biblioteca dei Burrower, mettere la parola fine anche a 'sto livello!

MISSIONE 8: IN INCOGNITO

E ora la volta dei Talismani dell'Aria e della Terra. Questi due manufatti si trovano in un tempio degli Hammerites e l'unico modo per entrare sara fingersi uno di loro (capito il perche del titolo?). Mentre sarete in 'sto posto, dovrete recuperare anche il Primo Martello situato nel reliquiario (livelli Hard ed Expert) e anche oggetti di valore per un totale di 2400 monete (1500 nel livello Hard). Se poi siete dei veri ladri esperti, dovrete fare tutto questo senza uccidere nessuno (e lo XAM s'imbruttisce!).
Oggetti d'acquistare: un paio di frecce a gas per ogni evenienza...
Eccovi cosi in strada. Iniziate a camminare per i vicoli fino a quando non troverete l'entrata per l'edificio dei religiosi (dritti e poi sinistra alla seconda strada); mostrate la pergamena alla guardia e finalmente eccovi dentro la hall. La prima cosa che andrebbe fatta sarebbe eliminare qualche guardia cosi da facilitarvi la missione. Entrate dunque nelle camere laterali e col blackjack mandate KO tutti gli uomini che trovate (in quella a sinistra iniziate prima all'uomo di destra): in totale dovrete freddare 6 Hammerites, compresi i due all'ingresso, attenti pero nascondeteli questi ultimi in una delle due stanze, non lasciateli nell'atrio!
Preso il piccolo martelletto d'oro nella bacheca, iniziate a gironzolare per le camere. Arrivati alla biblioteca, leggete quanto piu possibile e finalmente saprete qualche regolina che vi fara comodo: come novizi non potete entrare nelle camere evidenziate dal simbolo del martello rosso accanto alla porta, solamente i sacerdoti hanno le chiavi per aprirle e, tra questi e l'Alto Sacerdote a possedere quella universale. Al primo piano l'unica area del genere e la stanzetta nella biblioteca, al cui interno (usate i lockpick) ci saranno solo un paio di bottiglie molto costose (100 monete, wow!) e uno scrigno che non vorra saperne di aprirsi... Ci penseremo dopo.

IL PRIMO MARTELLO

Nulla di piu semplice: andate al reliquiario, attendete che entrambe le guardie siano dentro (quella fissa e l'altra che fa la ronda) e poi toglietele di mezzo. Fatto cio prendete l'oggetto sul piedistallo centrale e batteteveli!

I DUE TALISMANI

Per trovare 'sti due oggettini, per prima cosa dovrete scendere al piano inferiore ("Seminterrato" sulla mappa) dove ci saranno tutte le camere dei sacerdoti. In 'sto piano vi saranno un totale di tre guardie per le zone inferne e due per l'area delle tombe. Iniziate a eliminare le tre di cui sopra nascondendone i corpi nelle stanze, poi dedicatevi alle due all'esterno. Fatto cio vi sara solamente un'altra persona che potrebbe darvi fastidio: l'Alto Sacerdote nella stanza centrale. Voi spiatelo dalla finestrella e attendete che vada nello studio, entrate di soppiatto e colpitelo cosi da farlo svenire... Oltre alla quintalata di oggetti d'oro e bottiglie, troverete un martello dorato che dovrete serbare per dopo e una chiave strana che, unita alle altre che troverete gironzolando per le stanze adiacenti (ne basta una ma in totale sono 3... nelle camere segnate con "K"), vi consentiranno di arrivare praticamente ovunque! Se avete visitato bene tutto quanto facendo man bassa dei preziosi, a 'sto punto dovreste avere una refurtiva di circa 1500 denari (le tombe le avete ripulite, no?).
Tornate alla biblioteca del piano di sopra e aprite l'unica cassa che non ne voleva sapere. All'interno troverete una pergamena che definire importante e poco: e la spiegazione di come prendere i talismani!
L'antico testo dice che il caveau e protetto da un ingegnoso sistema a pulsanti: sono cinque sparsi per tutto il tempio, e andranno azionati tutti entro 5 minuti se si vorra mettere le mani sugli artefatti.
Oltre a cio, si fa riferimento alla "Preghiera del Costruttore", una pergamena che potrete recuperare al volo nella seconda stanza a destra dell'entrata (sulla mappa e segnata come "Preg."). Prima di dedicarvi alla ricerca di queste levette, sarebbe bene fare un giretto nelle segrete, tanto un paio sono lì e voi dovrete percio sapere come orientarvi per tornare su, no?
Scendete dunque una delle tre scale che portano nei sotterranei (io consiglio quella piu a nord, nella camera tra i due cortili) e badate di non farvi beccare dalle guardie. Nella zona delle cripte ve ne saranno due, mentre nell'area delle prigioni ce ne sara una sola che controllera i corridoi. Come al solito sfruttate le vostre abilita per mettere KO tutti e tre gli uomini, per poi tuffarvi dal sacerdote raccogliendo, per la strada, tutti i vasi e i preziosi disponibili. State bene attenti a quest'uomo: nonostante possa stare a dormire quando arriverete il suo sonno non sara poi cosa pesante e alla fine potrebbe svegliarsi sul piu bello, e qui che farete quindi entrare in azione la freccia al gas! La zona che dovrete visitare sara l'unica ad avere una porta, nella fattispecie la stanza indicata sulla mappa come "ex cucina". Per terra troverete abbastanza soldi per completare la vostra raccoltina e accanto al forno ecco il primo dei pulsanti... Ok, penso sia venuto il tempo di elencarli tutti, da notare che sono gia ordinati per permettervi la massima velocita d'azione:
Il primo ce l'avete davanti vicino al gia citato forno (ex cucina, sempre nei sotterranei).
Il secondo e ancora nelle segrete, accanto alla macchina della tortura (stanza attigua a quella del sacerdote).
Un altro nella zona "giardino", nascosto dietro a un albero della fila di sinistra (sul "soffitto" del cornicione di pietra).
Il penultimo sara sul soffitto della tomba di Fratello Mason, la penultima della zona "tombe" del cortile.
L'ultimo e dietro alla colonna col teschio di San Yora, nel reliquiario del piano superiore.
Una volta che tutti e 5 'sti affari saranno stati abbassati in un tempo massimo di 5 minuti, potrete andare nel caveau (da notare che nonostante sia presente il due piani il caveau e sempre lo stesso) e tentare di recuperare i due reperti ma... Hey, come si puo fare ad arrivare dall'altra parte del baratro? Guardate il simbolo per terra: lo stesso che c'era nella camera dell'alto sacerdote! Lasciate su di esso il suo martello dorato (NON il "Primo Martello") e uscira un ponte che potrete oltrepassare. Abbassata la levetta dall'altra parte, leggete la Preghiera del Costruttore davanti ai Talismani (per coloro che ancora non l'avessero con se ricordo che si trova al piano superiore nella stanza indicata con "Preg." sulla mappa) e, quando udrete la sirena suonare, saprete di essere stati scoperti... Poco importa, ora con voi avete gli oggetti che vi consentiranno di entrare nella Cattedrale! L'uscita dal tempio non sara un problema, se avete fatto come vi ho detto, al massimo ci saranno ancora un paio di guardie in giro, percio bastera correre fuori per le strade e la missione terminera!

MISSIONE 9: RITORNO ALLA CATTEDRALE

Che bello quando le cose sono così semplici: entrare nella cattedrale usando i Talismani appena recuperati, prendere l'occhio per poi smammare... Già, ma sicuramente come me voi non avete creduto in questa tanto decantata facilità, eh?
Oggetti consigliati: tutte le frecce all'acqua che potete, mine e frecce di fuoco (nell'eventualità di qualche incontro inopportuno).

L'OCCHIO

Come prima cosa inserite nelle apposite alcove i quattro talismani così che la porta della Cattedrale si apra, e poi iniziate subito a dare un'occhiata dentro. La chiesa si sviluppa su quattro piani: uno sotterraneo, il pian terreno, un primo piano e un secondo piano, tutti costruiti attorno alla navata principale dell'edificio con pianta a croce (vedi mappa). Nel sotterraneo vi è il generatore di elettricità che fa funzionare tutte le luci e i macchinari del convento e che andrà azionato assolutamente per primo. Il motivo è semplice: per raggiungere l'area in cui sarà possibile prendere l'occhio sarete costretti a sfruttare i buoni auspici di un ascensore ("A" sulla mappa), e per far muovere gli ascensori non basta pregare, nemmeno in una chiesa!
Seguendo la mappa, tenete la sinistra: dovrete arrivare alla piccola stanzetta con la spirale (si tratta di una specie di scala a chiocciola che collega tutti e 4 i piani insieme) ma per farlo sarete costretti a passare nell'androne principale della chiesa, dove il problema più grosso saranno i non morti. Fino a quando si tratterà di zombie sarete a posto (bastera essere rapidi) ma non appena verrete intravisti dai guerrieri scheletro sarete carne morta, perciò tutto andrà fatto nel massimo silenzio e badate di rimanere il più possibile nell'ombra! Ah, Da notare che in tutte le camere segnate col simbolo del dollaro ("$") vi sarà qualcosa di prezioso da rubare...
Scesi di sotto tramite la suddetta scala a chiocciola, ecco l'ennesima fregatura: il livello è allagato e quindi, nonostante ci siano in giro solo uno zombie e uno spettro, il tutto sarà più che incasinato visto che a ogni minimo movimento potreste attirare la loro attenzione. L'unica cosa da fare qui sarà abbassare l'interruttore del generatore per poi tornare su di volata (vi saranno oggetti preziosi per circa 400 denari, comunque potete anche lasciarli qui: ci dovrete tornare, a meno che non stiate giocando a livello normal!).
Alla solita scala, non salite al piano terra ma mirate bensì al primo piano (lasciate perdere il secondo, come per il sotterraneo, a meno che non stiate giocando a livello normal, ci dovrete tornare). Visitate tutti i corridoi così da percorrere, in senso antiorario, il perimetro dell'edificio. Spaccate le assi che bloccano l'accesso all'ascensore ("A") e gettatevi giù attivandolo subito dopo; in questo modo potrete raggiungere la porta lontana e continuare fino all'apertura che da sull'altare principale... Davanti a voi vedrete l'occhio ma sarà ancora troppo distante per poter essere preso al volo. Una freccia con corda sarà la soluzione più rapida: mirate alla trave sopra alla vostra testa in modo che la fune cada tra voi e l'artefatto, poi aggrappatevi, prendete l'oggetto e tornate indietro da dove siete venuti!

LA FUGA E LE RICHIESTE DI PADRE MURUS

E' fatta! Ritatevi la strada fino alla camera della scala a chiocciola ma non entrate nella tromba delle scale, buttatevi invece giù nella camera di sotto dalla quale, aprendo l'ennesima porta, potrete respirare dell'aria fresca (uscirete nel cortile della mappa "Intero Convento")! Ora il problema sarà trovare i cancelli per uscire dall'area e non saranno certo gli innumerevoli cortili del quartiere a fermarvi: infatti lo faranno i cancelli! Fortunatamente uno spirito vi apparirà davanti: "Ho simpatico tizio vi dirà di essere Padre Murus e di potervi aiutare nella fuga in cambio di qualche favore. Non potendo fare altro dovrete per forza ascoltarlo, e il primo di questi piaceri sarà riportargli:

IL ROSARIO

Ok, non dovrebbe essere difficile trovare una collanina, in più il prete vi ha anche detto che l'ha dimenticata in camera sua, perciò... Entrate nell'edificio si S.Yora, quello subito a sinistra della scalinata rotta, salite al secondo piano e cercate una cassa chiusa a chiave: è lì che sarà stato messo il rosario. Per i numerosi zombie dovrete giocare a guardia e ladri per le camere distrutte... divertente, no? Riportato 'sto affare allo spettro, ecco un'altra richiesta.

L'OGGETTO SACRO

Costruire un martello sacro sfruttando la fucina che si trova a S.Tennor? No problemo! Superate l'arco e iniziate ad aggirarvi per i vicoli; ricordate che saranno parecchi i nemici, perciò vi conviene andar cauti, osservare dietro gli angoli coi tasti per sporgersi (lean right left) e stare sempre nel buio. Una volta all'interno dell'edificio, tenete la sinistra e arriverete nella camera con l'enorme pentolone pieno di metallo fuso. Il sistema per preparare un oggetto sacro lo potete trovare nella pergamena attaccata al muro, e comunque eccolo: appoggiate la forma del martello (sotto la mensola a destra) nella morsa davanti alla pentola, azionate la leva di sinistra per chiuderla, tirate quella di destra per riempirla e poi nuovamente la leva a sinistra per aprirla e raccogliere l'oggetto. Et voilat! Ora tornate al solito posto (ai piedi della scala rotta) e via per un altro oggetto... Ma siete un ladro o un pony express?

LA PREGHIERA DELLA CONSACRAZIONE

Sempre più difficile: Murus vuole il testo della Preghiera della Consacrazione ma non si ricorda dove lo ha riposto l'ultima volta. Che ne dite della biblioteca di S.Vale? Ottimo, recatevi lì stando attenti come sempre a tutto ciò che non è vivo ed entrate nell'edificio solo quando sarete sicuri che dentro non vi sarà nessuno. Al piano terra non vi sarà traccia del libro, perciò sarete costretti a salire alla balconata: sparate una freccia con fune al suo spessore così che quando vi sarete arrampicati fin su non sia difficile issarsi sopra. Riprendete la freccia e dopo di essa raccogliete il tomo (bastera leggerlo). Ora nuovamente dal vostro traslucido amichetto per la quarta direttiva.

LA CANDELA

Tornate nell'edificio di S.Tennor ma questa volta tenete la destra in modo d'arrivare nella zona piena di macchinari. Salite le scale di metallo fino al piano superiore e una volta qui cercate uno scivolo da carbone che porta all'esterno. Saltandoci sopra fate caso nella discesa alla piccola catapecchia di legno a sinistra: la candela è sopra di essa, avrete quindi bisogno di un'altra bella freccia con corda per raggiungere il tetto e babbarvi l'oggetto (tra l'altro vi sarà anche il portamonete di Murus pieno d'oro... Wow!). Semmai non ne aveste di 'ste frecce, potreste anche saltare dallo scivolo al cespuglio e dal cespuglio al tetto, il risultato sarà comunque identico: la felicità negli occhi di Murus!

IL RITUALE

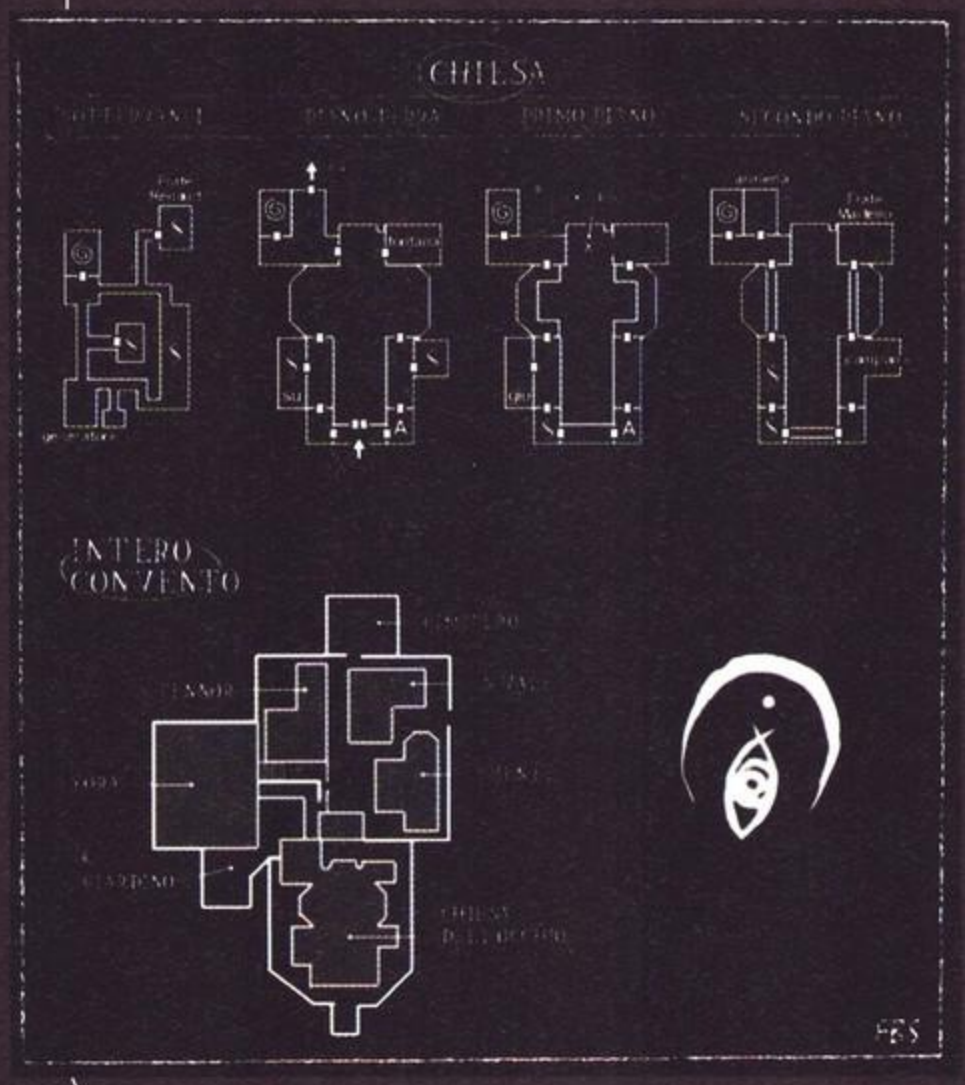
Ora che avete tutti gli oggetti, lo spettro vi dirà che siete pronti al Rituale della Consacrazione. Fiondatevi al cimitero e... Ops, che sbadato quel fantasma: ha dimenticato di darvi dove sono le chiavi del cancello! Andate a S.Jenel, residenza del compianto fratello Renault (si vocifera che il nome facesse Clio e la sorella Megane, potrei andare avanti nominando altri famigliari ma basta che andiate da un concessionario...), dirigetevi all'elevatore e, una volta azionatolo così da creare una sorta di passaggio verso la porta dall'altra parte della sua tromba, continuate nella camera con gli archi di pietra. Non scendete le scale, svegliereste lo zombie, cadete invece in ginocchio sul baule blu e apritelo in modo da trovare la chiave del cimitero... Ecco fatto! Io suggerirei, intanto che ci siete, di fare anche una capatina al piano sotterraneo grazie all'ascensore dove, scassinando una porta di metallo accanto a un sarcofago, troverete il passaggio per l'osservatorio di Era Peugeot etim. Renault: salendola arriverete al telescopio e lì accanto, come raccontato nel libro sul tavolo, ecco la vasca per rendere sacri gli oggetti. Immergete il vostro martelletto e sarete così pronti per il cimitero. Sì, un po' di vita!
Murus sarà lì alla sua tomba e, non appena vi avvicinerete (continuate a stare nell'ombra così che gli zombie non vi vedano), vi chiederà d'iniziare il Rituale. Per prima cosa dovrete agitare il rosario sulla tomba, poi metterci sopra la candela, leggere il libro e infine toccare la tomba col simbolo sacro (badate, dovrete averlo bagnato nella vasca dell'osservatorio). Fatto ciò pensate che sia finita?

I DUE CADAVERI

Ora la notizia cattiva, anzi, cattivissima: siccome lo spettro sarà bastardo fino in fondo vi chiederà un altro paio di favori: rimettere nelle fosse i cadaveri dei suoi due fratelli morti e uccidere tutti gli scheletracci in rosso!!! Iniziate col tornare alla Cattedrale (per salire la scalinata rotta o trovate la zona del primo gradino su cui potete arrampicarvi oppure ripassate all'interno di S.Yora cercando la porta che da sul cortile) e visitare di nuovo i sotterranei (per Padre Renault) e il secondo piano (per Padre Martello)... Ognuno dei due cadaveri andrà riportato a spalla fin dentro al cimitero e poi gettato nella fossa indicatavi da Murus. La mappa in questo senso vi dovrebbe dare una mano visto che ci ho segnato le zone in cui troverete i corpi dei frati.
Per risparmiare tempo, intanto che siete nella chiesa per i fraticelli, freddate quanti più Haunt potete. Il miglior modo consiste nell'utilizzo del backstabbing: la coltellata alle spalle o, nel nostro caso, la spadata alle spalle! Badate però che per usare 'sta mossa la vittima non si dovrà essere accorta di voi! Altre tecniche constano dell'utilizzo di frecce infuocate, mine o bombe al fosforo per i gruppi numerosi... In totale vi saranno 9 scheletracci in tutto il livello: 4 nella chiesa, 4 per i vicoli del convento e 1 nei sotterranei sotto ai vicoli (l'accesso sarà possibile attraverso uno dei numerosi ascensori negli edifici), a ogni modo sentirete una sorta di jingle sussurrato quanto li eliminerete tutti. A missione compiuta, tornando all'entrata del cimitero, vi verrà data una misteriosa chiave.

L'ESPLOSIONE FINALE

Per un'ultima volta tornate alla cattedrale con l'oggetto che Murus vi ha gentilmente donato prima di scomparire. Rifatevi la scala a chiocciola fino al secondo piano e qui aprite l'unica porta che ancora non avevate dischiuso: l'armeria. Prendete l'esplosivo, le istruzioni e la freccia esplosiva (tenetela da parte!); riscendete di sotto fino ai vicoli, cercate il cancello principale (davanti all'entrata per S.Vale) e ponete l'affare davanti a esso. Prendendo le debite distanze e sparando la freccia di fuoco, vedrete un'esplosione che segnerà definitivamente il termine del livello: passate attraverso il cancello e mettetevi comodi per il più bel filmato del gioco! Vedrete che colpo di scena!



THIEF: THE DARK PROJECT, E LA LUCE FU!
(SECONDA PARTE)

MISSIONE 10: LA FUGA

Il motivo della vostra prigionia l'avete visto, no? Fortuna che Trickeeper vi è rimasto qualche amico! L'obiettivo ora sarà scoprire più informazioni possibile sull'occhio e naturalmente uscirne vivi ancora una volta dalla magione di Constantine!
Raccogliete le vostre cose dietro all'altare, poi imboccate l'unica uscita presente scendendo le scale. Sarete su una balconata che guarda su un atrio e due discese vi permetteranno di raggiungerlo. Stando bassi, iniziate a scendere quella di sinistra, raccogliete la freccia al muschio, attendete che passi la pattuglia e poi, rapidamente prendete la freccia incendiaria nel braciere. Tornate su al sicuro, riprendete fiato e decidete la tecnica per prendervi cura nel nemico. Ve ne saranno parecchie, prendete però in considerazione lo sparare una freccia a fune il più vicino possibile all'alcova nel mezzo della parete a est e poi attendendo che la pattuglia sia passata (e l'uomo insetto il più pericoloso!) raggiungere l'altro. I Gadget presenti qui vi saranno certamente utili, e per tornare dove eravate basterà rifare all'indietro la strada di prima dopo aver sparato lontano un freccia rumorosa (noisemaker). Se ancora il nemico non vi ha visto, potrete iniziare a eliminarlo col backstabbing, sfruttando da inginocchiati la protezione del corrimano delle discese laterali, badate solo a non tirarvi addosso tutti quanti! Un trucchetto per uccidere in fretta gli uomini scimmia e continuare a fare il giro intorno a loro in senso orario continuando a colpirli con la spada. Ah e a combattimento finito non lasciatevi dietro la freccia al gas vicino al soffitto: usate una fune per raggiungerla e poi riprendete pure quest'ultima!

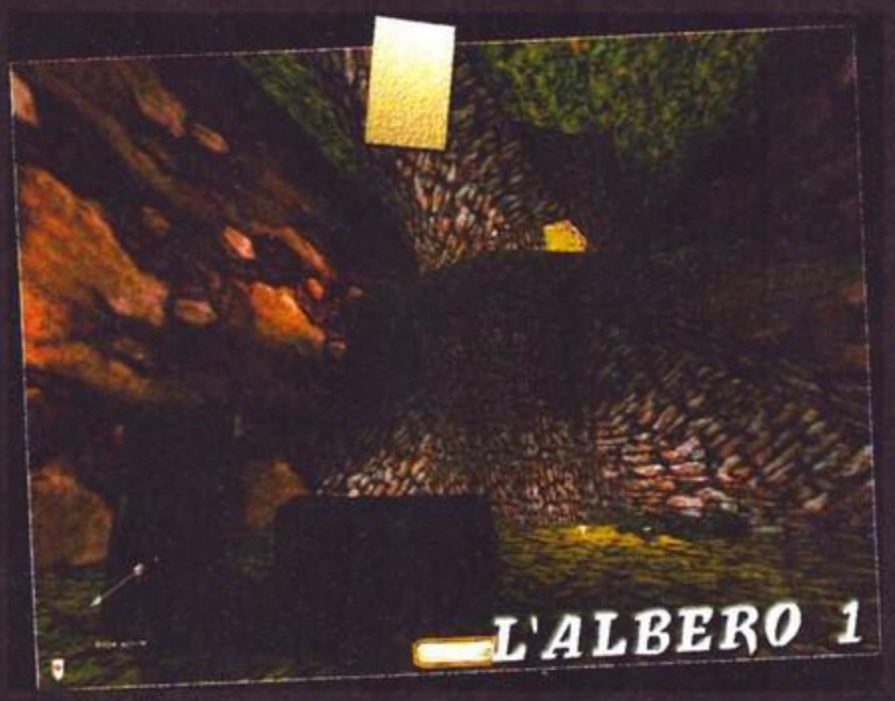
I PIANI DI COSTANTINE

Da qui in avanti non posso che darvi solo suggerimenti generali visto che il principale problema del livello è di carattere "labirintico" ed è già stato risolto con la mia mappa. I nemici più numerosi saranno senza dubbio i ragni che comunque potrete eliminare senza troppi problemi grazie a una singola freccia (ammesso e non concesso che non vi facciate sorgere piante!); gli uomini scimmia e gli uomini insetto seguiranno lo stesso principio dei ragni, con la differenza che loro dovranno essere abbattuti con la spada. In giro non vi saranno molte pozioni energetiche, potrete però utilizzare dei fiuti simili a piogge che vi faranno recuperare 3 unità ciascuno. Lo scopo sarà riuscire a raggiungere l'area che ho indicato con "Albero 1", e infatti qui che è tenuto un libro che spiega quello che Constantine vuole fare con l'Occhio. In tutto posto però vi saranno ben due uomini insetto e un più un paio di strani animaletti che, non appena vedranno un movimento sospetto vi si faranno incontro dando l'allarme. Frecciate gli animaletti, poi aspettate che le guardie vi diano le spalle per scattare fuori e fare un paio di backstabbing. Se vi andrà bene potrete lì da subito usare una freccia a fune e salire sulle fronde dell'albero cosa da guardare che c'è al suo piano superiore: eccovi il libro! Leggendone le pagine sembra che dietro a tutto vi sia il Trickster, il demonio tanto temuto dall'ordine degli Hammentes. Egli vuole sfruttare il potere dell'occhio per ricongiungere la dimensione dei mortali con la propria e da qui combinare un macello che nemmeno i marines di Quake riuscirebbero a mettere a posto... Beh, non ha fatto i conti con voi!

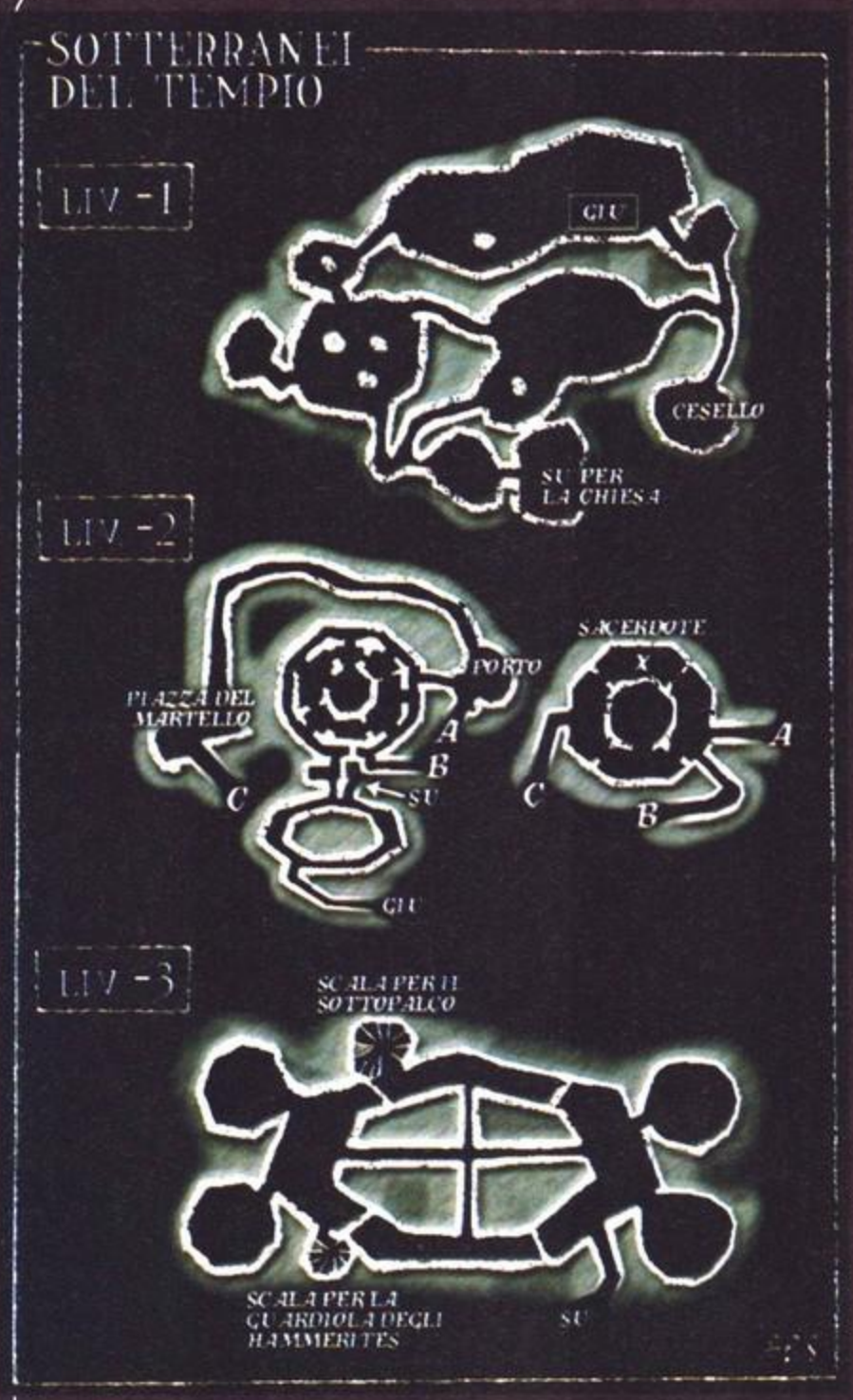
LA FUGA DALLA MAGIONE

Altri oggetti interessanti li potrete trovare dalle parti dell'albero 2 e dell'albero 3 (per scendere vedete di sfruttare le radici così d'attutire le cadute), fra l'altro sul 3 vi sarà un secondo libro che potrete leggere e che vi introdurrà ancora di più nella mentalità malata di Constantine, fissato col riportare l'uomo a una sorta di età oscura dominata dall'angoscia e dalla paura... Attenti però ai soliti uomini scimmia, agli insettacci e a qualche elementale a piede libero!
Uccidete tutti quanti metodicamente, senza fretta e sfruttando il buio e la sorpresa, dopodiché procedete in direzione della zona a SW, quella nella quale s'inizieranno a intravedere i mattoni della casa al posto delle solite superfici invase da muschi e licheni.
Badate che se prima era importante sfruttare il buio, ora la direttiva principale è fare meno baccano possibile, perciò, se ne avete, usate le frecce al muschio per le zone dal pavimento in ferro e quelle all'acqua per migliorare il fattore sorpresa; state sempre attenti alle pattuglie che gironzolano a destra e a manca, il loro orecchio fino potrebbe essere il chiodo finale per la vostra bara (70.000 lettori si staranno toccando 140.000 cose!)!
Trovata la porta che conduce al piano superiore, nei covi nella zona della casa che già siete stati costretti a farvi nella missione 5: quella della spada ricordate? Ora però qualcosa è cambiato: il Signore della Foresta si è svegliato e con esso è portato un po' di vegetazione e felci in più! Parecchi passaggi per le zone calde della casa saranno stati tagliati fuori da veri e propri muri di fogliame, ed enormi tronchi d'albero staranno crescendo come piante ornamentali. Nulla e nessuno vi impedisce di fare un giro per le camere così da raccogliere qualche munizione o prezioso in più: occhio solo a non lasciarci stupidamente le penne! Per l'uscita non dovrete avere nessuna paura dalle scale da cui siete arrivati, basterà continuare sempre verso sud e, in fondo al corridoio, girare a ovest fino a trovarsela sulla sinistra. Già sulla sinistra insieme a un nutrito gruppo di mostri assetati di sangue! Il consiglio per superare la combriccola è sfruttare, se ne avete, le frecce a gas, oppure portare avanti una vera e propria azione di sfondamento con fuga annessa! Se decidete di andare con le frecce, l'ultima stanza a sinistra (SL) farà al caso vostro: da una delle sue finestrelle si potrà tenere d'occhio tutto il corridoio dell'uscita e perciò non sarà difficile divenire dei cecchini d'eccezione!
Una volta che avrete messo piede fuori tempo un paio di secondi e potrete vedere il filmato che indica il termine della missione. Ora è tempo della vendetta!

La fine delle grotte



MISSIONE 11: STRANI COMPAGNI DI LETTO



Siccome i nemici del demonio dovrebbero essere i religiosi, che ne pensate di chiedere l'aiuto agli Hammerites per prendersi cura del Trickster? Anche Garrett è concorde. L'unico problema sembra essere il fatto che al tempio avete già rubato una volta e che quindi le personcine parleranno un po prevenuti nei vostri confronti! Il vostro scopo sarà comunque entrare nell'edificio senza farvi vedere raggiungere l'Alto sacerdote e avvertirlo, tutto questo senza uccidere nemmeno una mosca!
Oggetti d'acquistare: tutte e tre le frecce a gas, quelle al muschio e qualche munizione extra (vedete voi come spendere tutto il denaro che avete).
Come un paio di missioni addietro, dovrete girare per i vicoli fino all'entrata del tempio e... Mmmh, a quanto pare l'entrarci sarà molto più semplice del previsto: il Trickster sarà arrivato prima di voi e l'unica cosa che vi rimarrà da fare sarà raccogliere i cocci di quello che ha distrutto!
Visitate le diverse camere cosa da recuperare più frecce possibile, poi, nell'atrio con le scale che conducono al piano di sotto, sparate un paio di frecce al muschio cosa da rendere silenzioso il pavimento e prendetevi cura del primo uomo insetto e del suo amico ragno. Gli obiettivi a 'sto punto cambieranno e oltre a dover scoprire quello che sta accadendo nel luogo, dovrete anche uccidere tutte le mantidi del livello!

-UCCIDERE GLI UOMINI INSETTO-
Ce ne saranno in totale 4 in tutto il livello e per poter portare a termine questa incombenza dovrete ucciderli tutti e quattro... Badate bene: UCCIDERLI non gassarli! Semmai voleste usare delle frecce al gas, sareste liberissimi di farlo, siate però certi poi di infierire sul cadavere abbastanza da non sentire più i tipici "splush!" di quando uno viene ferito. Solo allora il mostro sarà da considerare morto!

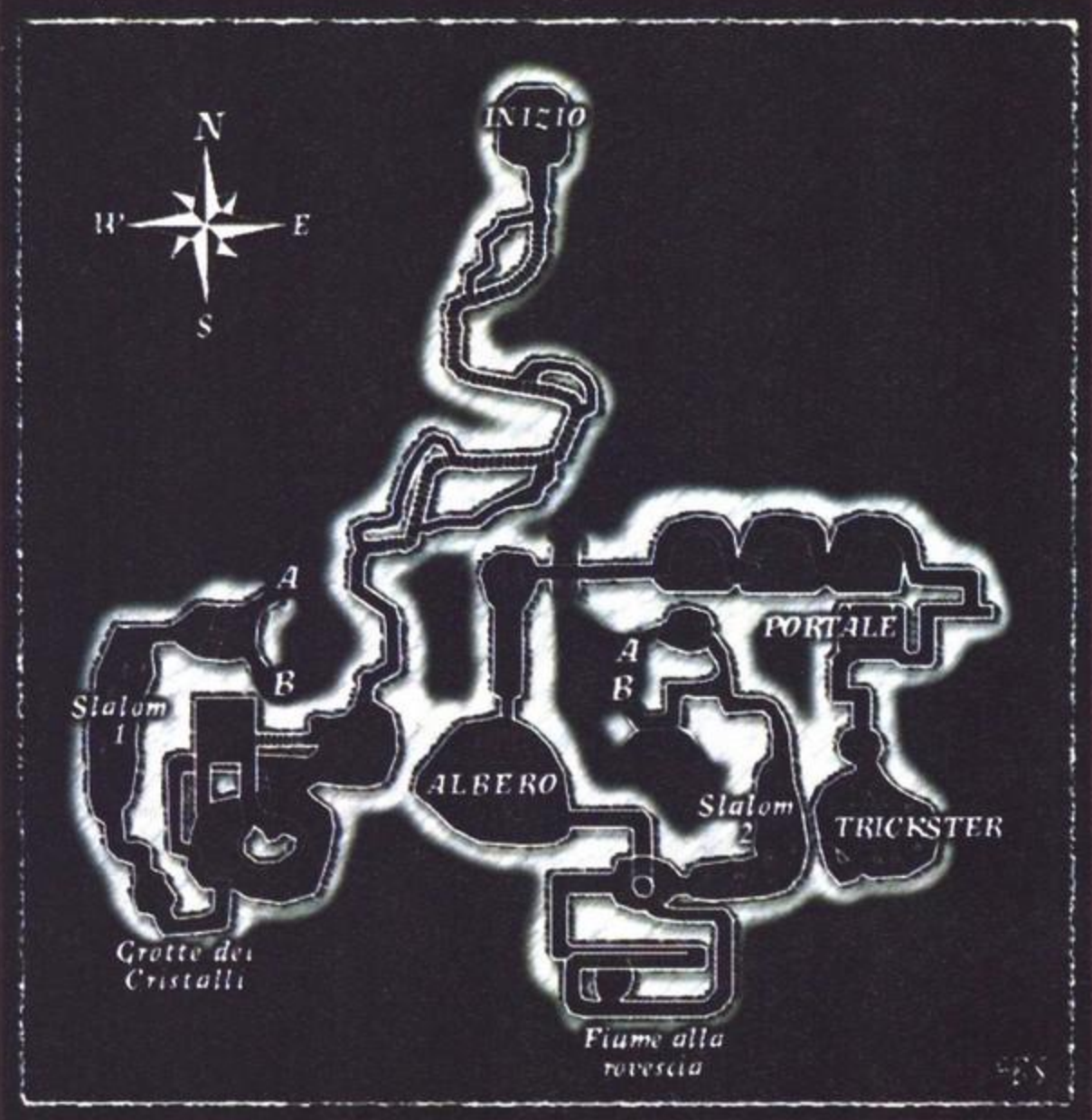
-CERCANDO GLI HAMMERITES-
Seguendo la mappa della missione 8, scendete al piano di sotto e fate strage di nemici: raccogliete tutti gli oggetti di valore rimasti intatti e poi risalite fino alla chiesetta del pian terreno... Per la cronaca, nel tempio vi sono 2 uomini scimmia, un uomo insetto, un ragno gigante e due di quelli rossi. Un po' pochi , no? E infatti siamo solo all'inizio, scendendo attraverso l'apertura che troverete al posto dell'altare arriverete alle grotte sotto il palazzo degli Hammerites!
Al primo livello del sotterraneo (ora siete dove c'è la scritta "su per la chiesa") vi saranno 4 scimmie, due ragni normali e uno rosso, tutti da fare fuori senza dare nell'occhio così da risparmiare munizioni ed energia (backstabbing rulez!). Una volta che avrete fatto il vostro dovere di sterminatore, raccogliete tutto ciò che non è attaccato al pavimento e non dimenticate il cesello nella camera indicata appunto dalla scritta "Cesello": prima o poi vi servirà e averlo subito significherà non tornare a cercarlo dopo! Scendete di un piano e avanti con le danze!
Questo secondo piano sarà una sorta di balconata per osservare cosa accade in quelli sottostanti. Non avete ancora la chiave per aprire l'unica porta presente, perciò vi conviene semplicemente passare direttamente al terzo piano. Attenzione alle solite scimmie, agli animaletti esplosivi e all'unico uomo insetto della zona: dopo qualche fendente ai marrani tanto stupidi da farsi avanti, passante sulle travi, imboccate il passaggio subito di fronte a voi (ovest) e scendete le scale così d'arrivare alla guardiola nella quale si sono rifugiati gli Hammerites superstiti. E' importante che ci andiate subito da 'sti uomini, poiché, per uno strano bug, se un nemico li attaccasse prima che voi li raggiungeste, la guardia con la quale dovreste parlare potrebbe anche non riuscire più a tornare al suo posto... Ad ogni modo, dopo avervi riconosciuto come il "Master Thief" (hooo, e qui ci si ringalluzzisce!), vi spiegheranno la situazione: l'Alto Sacerdote è stato rapito dal Trickster e loro non posso fare nulla visto che sono costretti a difendere la posizione. Voi dovrete ritrovare l'uomo, riportarlo alle guardie e anche recuperare il famoso Cesello del Costruttore, andato perso durante la fuga nelle catacombe.

-IL CESELLO-
Già ce l'avete no? Beh, per quelli troppo pigri per rileggersi un paio di righe, ecco la sua posizione: primo piano del sotterraneo, stanza indicata sulla mappa con "Cesello". Easy now!

-L'ALTO SACERDOTE-
La mappa e la chiave delle guardie le avete prese, vero (leggete la pergamena per fare un upgrade della vostra cartina)? Bene, se avete anche freddato tutti i mostri rimasti in giro (per il terzo piano c'erano un totale di 3 scimmie e una mantide) allora non vi resta che fiondarvi alla porta di metallo del secondo piano (appena scendete e a destra)!
La sezione che vi apprestate a visitare è a stanze concentriche e in esse vi sono un totale di 3 scimmie, due ragni e una mantide. Fortunatamente per voi ci saranno talmente tante zone in ombra da poter far fuori da soli un reggimento di orchi, perciò evito di dirvi cosa fare e come. Scesi al livello più basso di 'ste stanze (di scale ve ne sono due: la "A" o la "B"), ecco un'altra sezione analoga, per ogni locazione vi saranno almeno due scimmie e le ombre vi permetteranno dei movimenti abbastanza sciolti per eliminarle, state però attenti alla parte finale: nella camera in cui è tenuto prigioniero l'Alto Sacerdote ce ne saranno 3 di nemici e tutti e 3 staranno discutendo attorno a un tavolo. La cosa brutta è che non appena udranno qualcosa di strano andranno a uccidere il religioso, perciò non vi resta che essere rapidi oppure essere silenziosi... Io, visto l'odio nei confronti di tutto ciò che è "nemico", opterei per la prima: arrivate dalla porta est della stanza, spegnete il fuoco con un bella freccia all'acqua e poi via coi festeggiamenti: backstabbing e frecce al gas! Quando il campo sarà libero uccidete anche l'ultimo uomo mantide in una delle camere centrali, caricatevi in spalla il Sacerdote e iniziate il viaggio di ritorno! Hey, ma dove state andando? Non dovete portare il vecchiaccio dove già siete stati ma alla Piazza del Martello! Non sapete dove? Ok, imboccate la scala "C" ed eccovi a casa! Lasciate il corpo davanti alla finestrella a forma di martello e, se avete con voi il Cesello e avete abbattuto tutte le mantidi, passerete all'ultimo quadro. Attenzione, qualora vi mancasse qualcosa, ricordate che per terminare il livello dovrete sempre e comunque tornare qui! Ora vai con la fase finale!

THIEF: THE DARK PROJECT, E LA LUCE FU!
(SECONDA PARTE)

MISSIONE 12: NELL'ABISSO DEL CAOS



Il piano degli Hammentes è semplice: siccome Constantine Trickster basa tutto il suo piano sul potere dell'occhio e sulla sua capacità di aprire varchi dimensionali, i religiosi hanno pensato bene di costruire un falso artefatto che voi dovrete scambiare con quello vero. Così facendo il suo potere dovrebbe ritorcersi contro il maligno e voi sarete poi liberi di chiudere il portale dal quale continuerebbero senno a uscire bestie demoniache.
Oggetti consigliati: una freccia almeno di ogni tipo, infuocata, all'acqua, al muschio, al gas e normale (queste ultime sono rare, non sprecatele!), il perché lo potete leggere nella pergamena donatavi dei religiosi: "Distruggendo ogni ancoraggio del portale con l'elemento che è il suo esatto opposto, l'Abisso seguirà la stessa fine"

-LA DISCESA VERSO IL PORTALE-

Seguite il percorso di mattoni gialli come se foste una Dorothy in nero (il Mago di Oz, avete presente?), e studiate la situazione: nonostante i nemici, ogni 30 secondi, arriveranno dal cuore degli inferi e inizieranno a percorrere la strada verso di esso, il portale che dovrete chiudere non è quello da cui siete arrivati. Lasciate perdere i nemici, continuate a scendere cercando di rimanere sempre nell'ombra e sfruttate i passaggi laterali invece di utilizzare la scalinata principale. A mano a mano che procedete raccogliete le frecce al gas ma usatele solo nel caso veniate avvistati da qualche mantide (sono i nemici più pericolosi, non dimenticatelo!), tra le altre cose conviene sempre far svenire i nemici quando si trovano nell'ombra, così che gli altri, non potendone vedere il corpo, non ne vengano allertati. Continuando la lunga discesa, arriverete a un certo punto a una camera in muratura ("A") nella quale vi saranno due uscite: andando in quella a destra vedrete l'enorme colonna sulla lava dalla quale salgono le bolle con dentro i diversi mostri (una sorta di ascensore mefitico, credo), mentre dirigendovi in quella a sinistra approderete alla colonna stessa. Il passaggio che dovrete prendere sarà a nord: delle piattaforme che spuntano dalla parete e che vi porteranno ancora più in basso, alle Grotte dei Cristalli. Non toccate le formazioni di ghiaccio, raccogliete invece le frecce all'acqua e, dopo esservi presi cura degli animaletti esplosivi, continuate il viaggio facendovi la sezione a slalom: scivolando lungo la distesa ghiacciata evitate le formazioni cristalline.
Giunti sulla terra ferma, ecco altri nemici: elementali di fuoco! Sistemateli con le armi appena raccolte, prendete le frecce incendiarie sulla sponda del fiumiciattolo di lava e procedete attraverso una delle due uscite presenti ("A" o "B", collegate poi alle altre "A" e "B" a destra), badando bene di non dimenticare un altro gruzzolo di frecce incendiarie sul bordo del laghetto incandescente!
Ennesima sezione slalom ed eccovi nella camera del cilindro di ghiaccio. Lo scopo sarà riuscire a entrarci, siccome però la sua struttura è troppo alta, dovrete necessariamente fare un giro nel fiume alla rovescia: un viaggio che non dimenticherete nemmeno se doveste andare a Gardaland!
Tuffatevi nella cascate e lasciatevi andare lungo il fiume. Non appena finirete in apnea e il suo corso inizierà ad andare verso l'alto (!), cercate di accelerare al massimo per non finire l'aria: la cosa bella è che dopo un po' il corso si avvolgerà su se stesso e sotto di voi potrete vedere la parte che avete già attraversato! Prendete aria non appena vedere la piccola camera sulla sinistra, poi però continuate e di lì a poco dovreste arrivare esattamente al di sopra della colonna di ghiaccio (la gravità è un'opinione qui!). Prendete la mira e lasciatevi cadere di sotto, esattamente nel mezzo del cilindro! La stanza successiva sarà totalmente invasa da rampicanti e nel centro potrete vedere l'albero più grosso di tutti i tempi! In giro vi saranno tre uomini scimmia. Freddateli come più vi aggrada (backstabbing!), poi però dirigetevi a NW dove potrete trovare l'entrata per l'albero. Attenzione ai ragni e continuate ad arrampicarvi sulle piattaforme fino all'altezza della luce a mezz'aria. Una volta qui, lanciate una freccia con fune al cornicione superiore e arrampicatevi così da ritrovarmi, dopo una piccola salita, su uno dei rami dell'enorme baobab. Forza, orami siete arrivati! Il percorso continuerà verso nord e si aprirà in una grotta buia occupata almeno da una mezza dozzina di ragni. Uccideteli sfruttando la sorpresa e, se ne avete in abbondanza, le frecce infuocate (tenetene almeno una per il portale, mi raccomando!). Liberata la strada, procedete facendo fuori tutti gli uomini scimmia che incontrerete lungo il cammino, un cammino che si inoltrerà fino nel cuore delle grotte passando sopra a laghi infuocati e su fino alla locazione del portale stesso. Non appena sarete in vista dell'affare da cui escono i mostri, salvate la posizione (non si sa mai!) e iniziate a far fuori le luci di cui è circondato fruttando, appunto, l'elemento opposto: luce verde: freccia al gas; luce arancio freccia all'acqua; luce azzurra: freccia infuocata; luce bianca: feccia al muschio. Una volta che il portale sarà disabilitato, potrete cercare Constantine Trickster e prendervi cura di lui.

-RUBARE A UN DIO-

La stanza con la stella è l'ultima vostra meta: in essa vedrete il demonio intento a completare il rituale per connettere gli inferi al mondo dei mortali e sarà proprio quando lo vedrete distratto che dovrete correre alla colonna centrale e scambiare i due Occhi! Fatto ciò correte in un angolo, oppure attraverso un passaggio laterale fin su una balconata, e godetevi lo spettacolo che l'artefatto falsullo farà accadere... Dissolvenza e via con lo stupendo filmato finale. Beware of the dawn of the Metal Age!!! Alla prossima, Master Thieves!

FBS

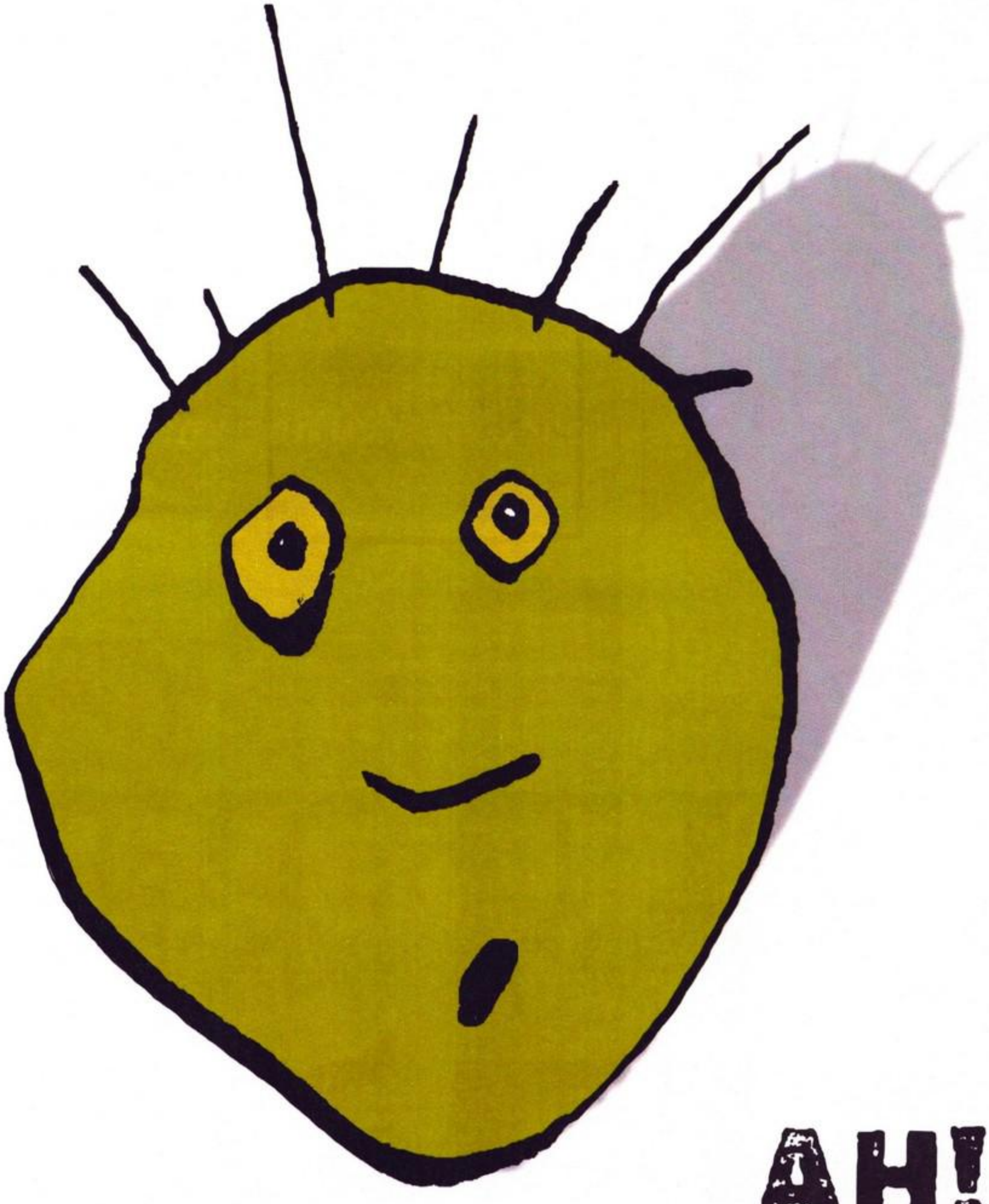
D'Avino & Micheletti SMDgrafica @ planet.it

OFFICIAL

Nintendo

Magazine

E ricordatevi che ufficiale non significa che non sia divertente.



AH!

XENIA
EDIZIONI

MAXI GAMER XENTOR 32

Featuring

RIVA TNT2 ULTRA™

nVIDIA RIVA TNT2

Scheda video 2D/3D per PC

- Chipset NVIDIA™ RIVA TNT2 ULTRA™ 150 MHz 128 bit
- Rendering a 32 bit con Z-buffering a 24 bit
- 32 Mb di SDRAM a 183 MHz
- Risoluzione fino a 1900x1200 a 32 bit e 2048x1536 a 16 bit
- Supporto per le API 3D incluse Direct 3D™ e OpenGL®
- Uscita TV (solo su Xentor 32
- Accelerazione per DVD playing

Muoviti nella terza dimensione alla velocita' della luce!

16MB 32MB

183MHz RAM
High Frequency makes Ultra-high 3D Speed!

Ubi Soft

Guillemot

www.guillemot.com
c/o Ubi Soft S.p.A., viale Cassala, 22 20143
Milano tel. 02 83 31 21 Fax 02 83 31 23 00

Tyrfing sas (Mi)

BOVABYTE

Davvero infrarosso
questo angolo

di BOVABYTE

Che vi svela
l'utilità delle palle dei topi

LA ROBBA DURA DEL PASTORE

Vi è mai capitato di far girare un benchmark di Quake 2 e di non poter osservare tutti i poligooooniiii a causa della poca illuminazione di alcune parti di un liveelloooo? (Oltretutto questo potrebbe anche sfasare i frame per secondi, dal momento che una CPU pigra potrebbe evitare di calcolaaarliiii) A me siiii, e la cosa non mi è piaciuuutaaa! Per questo motivo ho chiesto alla fidata Airons Power di Vigevano di realizzare per me qualcosa di veramente innovatiiiivooo: un visore a raggi infrarossi per vedere anche quando è buiiiooooo!!! Beelloooooo!!!! (SBONK, NdBovas).
Ma passiamo pure a elencare le pregiate caratteristiche del mio nuovo visoooreeee!

VISORE MIDNIGHT VISION

Il sofisticato sistema di lenti che sta alla base della tecnologia di Midnight Vision Optics concentra la pochissima luce, che comunque è sempre diffusa anche quando lo schermo è nero. Dopodiché viene amplificata da 15.000 a 30.000 volte con ingrandimento fino a 5x a seconda dei modelli.
Anche quando il buio è davvero assoluto, i visori Midnight Vision Optics funzionano grazie allo speciale illuminatore a raggi infrarossi che diffonde una luce non visibile sullo schermo del vostro monitor. I visori Midnight Vision Optics, frutto delle più avanzate tecnologie, sono di eccezionale utilità negli shoot'em up in soggettiva, terza persona, nelle simulazioni sportive e così via. E' la prima volta che viene proposta sul mercato la maschera originale usata dagli 007 di mezzo mondo che giocano con il computer.
Vivamente consigliato a chi va a caccia di nemici nei deathmatch; il successo è garantito.

DISTRIBUTORE:
Airons Power
filiale di Vigevano
PREZZOOOO:
L. 3.000.000
TECNICAAAA: 10
SCAATOLAAA: 10
ESTETICA: 10
PERFORMAAANS: 10

A questo prezzo
è davvero
imperdibiiileeee!

I TOPI E I LORO ATTRIBUTI...

Questa segnalazione ci è arrivata da più lettori attraverso la posta elettronica, e visto che i Bovas sono animali fiduciosi, abbiamo deciso di dare adito alla voce passandovela come realtà. Per poter gustare appieno quanto seguirà questo breve cappello, è comunque necessaria una piccola precisazione: la parola "mouse" viene tradotta quasi in tutte le lingue, ad esempio in Spagna lo chiamano "raton" e in Francia "souris", ma in italiano è rimasta "mouse". Ebbene, la protagonista è una nota multinazionale americana(come piccolo indizio vi diciamo che il suo nome è composto dalle tre lettere del computer di "2001 – Odissea nello spazio" aggiungendo alle stesse una lettera) che ha tradotto una comunicazione di servizio da consegnare al supporto tecnico locale, ignorando il fatto che da noi la parola "mouse" rimane tale; ci ha così regalato questi 10 minuti buoni di ilarità. Buon divertimento.

"Le palle dei topi sono da oggi disponibili come parti di ricambio. Se il vostro topo ha difficoltà a funzionare correttamente, o funziona a scatti, è possibile che esso abbia bisogno di una palla di ricambio. A causa della delicata natura della procedura di sostituzione delle palle, è sempre consigliabile che essa sia eseguita da personale esperto.

Prima di procedere, determinate di che tipo di palle ha bisogno il vostro topo.

Per fare ciò basta esaminare la sua parte inferiore. Le palle dei topi americani sono normalmente più grandi e più dure di quelle dei topi d'oltreoceano. La procedura di rimozione di una palla varia a seconda della marca del topo. La protezione delle palle dei topi d'oltreoceano può essere semplicemente fatta saltare via con un fermacarte, mentre sulla protezione delle palle dei topi americani deve essere prima esercitata una torsione in senso orario o antiorario.

Normalmente le palle dei topi non si caricano di elettricità statica, ma è comunque meglio trattarle con cautela, così da evitare scariche impreviste. Una volta completata la sostituzione della palla il topo può essere utilizzato immediatamente.

Si raccomanda al personale esperto di portare costantemente con sé un paio di palle di riserva, così da garantire sempre la massima soddisfazione dei clienti.

Nel caso in cui le palle di ricambio scarseggino, è possibile inviarne richiesta alla distribuzione centrale utilizzando i seguenti codici:

PIN 33F8462 - Palle per topi americani

PIN 33F8461 - Palle per topi stranieri"

Quindi ricordatevi, un paio di palle di riserva può tornarvi sempre molto utile...

L'estate sta arrivando, e con lei arriva l'occasione di diventare più veloci. Proprio così, se Ti iscriverai in un Centro Compressione Dati FLORIANA TONTI, riceverai subito uno sconto di **L. 5.000** parteciperai al grande concorso BUONE FRAMMENTAZIONI e inoltre ... **INIZIERAI A PAGARE IN NATURA!**

Non perderti in inutili tentativi, affidati a professionisti!
Il metodo che utilizziamo è esclusivo, professionale e grarantito.

Il Centro Compressione Dati FLORIANA TONTI Ti offre l'opportunità di:

- *Disinstallare Windows una volta per sempre*
- *Antivirus e agenti di sistema salvaspazio*
- *Eliminazione dei tuoi programmi obsoleti e delle DLL inutili*
- *Metodo di compressione in tempo reale e frattale*
- *Effetti rilassanti e antistress*
- *Installazione Linux*

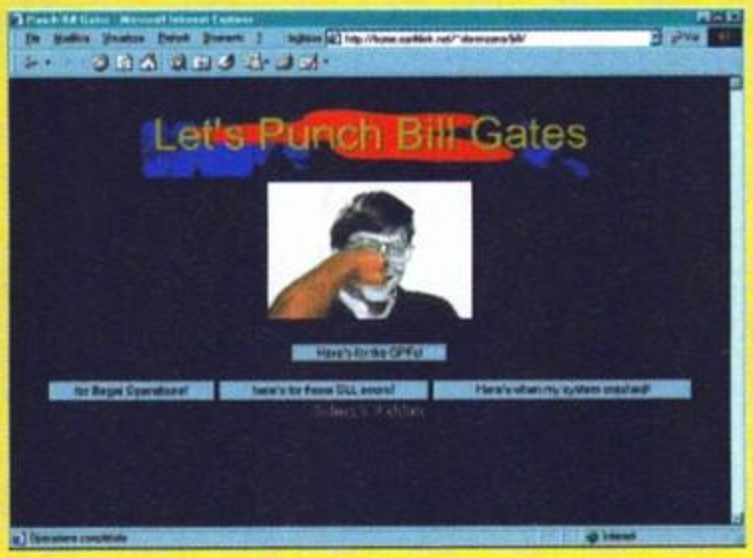
FLORIANA TONTI
CENTRO COMPRESSIONE DATI

IL TUO HARD DISK NON È MAI STATO COSÌ PULITO!

IL SITO INTERNET DEL MESE

http://home.earthlink.net/~slorenzana/bill/

Quante volte il vostro sistema operativo preferito si è inchiodato senza alcun apparente motivo? Quante volte vi ha costretto a rifare tutto il lavoro esattamente un minuto prima di attivare l'opzione "Salva con nome"? E quante volte avete cercato di interpretare gli astrusi messaggi che appaiono in seno a una DLL che provoca un errore di protezione generale? Non ha importanza, è arrivato il sito che vendica tutti quanti: se Windows vi dà problemi, potete prendervela direttamente col suo ideatore, e nel senso letterale del termine! Un modo piacevole per scaricare tensione e rabbia, ma anche un giochino allegro con cui potrete intrattenere gli amici, gli ospiti e la famiglia tutta.



I TITOLI DEL MESE

Vaaaa, distruggi il male vaaaaaa. Come accade ormai da una cifra di mesi, ecco che la rubrica più "facile" e sciaquetta di TGM aggiunge un'altra decata di giochi per console alla vostra cultura. Cosa cavolo sto dicendo? Non si sa, ad ogni modo, sappiate che ormai siamo in giugno e che il dodici di questo mese faccio gli anni (non so quanti, ma sono in piena battaglia ormonale); mi sembra dunque evidente che pretendo un regalo o quantomeno dei numeri di telefono di ragazze (anche se sono falsi, fa niente, l'importante è il pensiero). Tante cose, salutatemi il vostro criceto e continuate a leggere, se ne avete il coraggio.

Raffo

BLUE STINGER per DREAMCAST

Gioco piuttosto curioso questo... "Uè cosa stai dicendo, Raffo, spiegati" (come disse l'albero alla vela). Va bene, ma stiamo calmi, non ci corre dietro nessuno del resto, gli uccellini qua fuori cinguettano allegramente (chissà come mai si stanno prendendo a beccate negli occhi), il mio riccio cerca come al solito di accoppiarsi con la spazzola, e mio cugino Tito se ne sta lì, buono buono, perché si è appena reso conto che io non ho nessun cugino di nome Tito. Scusate, di che gioco dovremmo parlare in questo box? Ah, già, di Blue Stinger, un'avventura thriller per Dreamcast molto carina graficamente, ma che presenta alcune piccole lacune sotto l'aspetto strutturale... in sostanza: per proseguire dovrete raccogliere un macello di chiavi sparse per i vari livelli e il problema è proprio che la metà di queste stramaledettissime chiavi non le riuscirete a trovare, o meglio, non senza sclerare per ore e comunque non prima di aver ripercorso migliaia di volte le stesse aree.
Insomma, su ConsoleMania non l'ho scritto perché lì vengo letto da qualcuno, quindi non mi è sembrato corretto farlo, ma qui faccio ancora più del solito quello che voglio, quindi prendetevi i codici da inserire nel terminale all'interno della "Città" (scoprite voi di quale terminale si tratta, tanto ce n'è solo uno...) ecco, chapa su: 0030 e 0050.
Ah, a parte tutto il gioco è nel complesso più che meritevole.

CHOCOBO RACING per PLAYSTATION

In Giapponelandia sono tutti impazziti per sto Chocobo, uno strano animale frutto dell'accoppiamento di un ranocchio giallo, un licaone zoppo e un pollo analfabeta. Quello che ne è saltato fuori ce l'avete davanti agli occhi (alzate lo sguardo), e cioè un giochillo molto, ma molto simile a Mario Kart per Nintendo 64, assolutamente non in grado di trasmettere la stessa adrenalina (sarà perché tecnicamente lascia un po' a desiderare o perché non offre nulla di realmente innovativo), ma comunque capace di far passare qualche oretta in tranquillità. Giocarci in modalità split screen, inoltre, non si sa perché, perchì, percomemai o perchémiguardi-forsevuoiunacraniata, è meno divertente che giocarci da soli. Anche questa è la vita.

GEX: DEEP COVER GECKO per PlayStation

Il geco più bello, più figo e più trendy (anzi, trenduno) dell'universo è giunto alla sua seconda avventura... come mai l'ha fatto? Chi gliel'ha chiesto e, soprattutto, i gechi sono buoni con la polenta? Sono domande dure, difficili, che lasciano un po' perplessi e con l'amaro in bocca. Sta di fatto che questo gioco per PlayStation da oggi potrà essere acquistato in tutti i negozi.
(Messaggio promozionale)
Il geco fa compagnia, il geco è allegria; compra il giochino del geco, e vedrai che anche tu potrai cantar come noi: "Gex, se lo compri non sei un fex, se lo regali farai felice l'amichetto del cuore, che contento ti riempirà di calore... dun de dun de".
A parte le stupidate, Gex: Deep Cover Gecko è un platform game più che onesto, divertente e graficamente accattivante... piacerà a chi ha sganciato la grana per il primo episodio.

PEPSI MAN per PlayStation

Allora, barzelletta (non è mia, comunque fa lo stesso): c'è Mila e Shiro (due cuori nella pallavolo) che si vogliono tanto bene e va beh. Un giorno Shiro va in un negozio di articoli sportivi (come IL calciatore o LA tennista... uhm, questa la capiranno in due) e chiede al commesso un pallone da pallavolo, alché il commesso gli dice: "Seimila" e allora lui gli risponde: "No, sono Shiro!". Ah, ah, ah, ah, bellissima, eh? In effetti ormai sono proprio poche le barzellette che fanno davvero ridere, e questa è una di quelle. Va beh, questa rubrica diventa di mese in mese più osé, quindi diamoci una ridimensionata e parliamo di pallavol... ehm, di una nota bibita molto simile a un'altra, che però questa in Italia ha meno successo, anche se all'estero forse vende di più dell'altra bibita. Chiaramente sto parlando del chinotto. Se però riesco a non fare l'imbecille per tre righe, forse riesco a dirvi che Pepsi Man è un gioco non eccelso, che fonde in maniera "magistrale" (o Liceo Scientifico... ah, ah, ah, oddio, che ridere) un platform con un driving game. In tutta sincerità, comunque, a più di qualcuno è venuto il vago sospetto che il gioco sia più che altro un pretesto per pubblicizzare il prodotto, ma allora mi chiedo, come mai per reclamizzare il chinotto hanno scritto Pepsi? Mah, misteri del marketing.

MARVEL VS CAPCOM per Dreamcast

"Miii Cammela, sono tonnato", ecco quello che disse il vitello alla sua consorte rincasando dopo una dura giornata di lavoro; comunque, non facciamoci prendere dall'entusiasmo e non strappiamoci i capelli dalle risate (Marco, ad esempio, è uno che si fa prendere un po' troppo spesso dall'ilarità incontrollata). Una volta tanto voglio parlare di questo gioco come si deve, senza fronzoli, senza stupidate e soprattutto in un italiano correggiuto; ma anche voi, ragazzi, cercate di sforzarvi a usare un linguaggio corretto, basta con le frasi che ci hanno reso famosi in tutto il mondo come "Esci il cane che lo piscio", o "Scendi il bimbo che lo gioco", o ancora "Dammi il numero che la telefono". Quindi, per il bene della nostra amata lingua, d'ora in poi cercherò di utilizzare una sintassi adeguata alla rivista di videogiochi più venduta in Italia: sono dunque qui per parlarVi di Marvel VS Capcom, un picchiaduro affascinante e dalla struttura non certo innovativa, ma non per questo meno divertente di quella caratterizzante i beat'em up poligonali.
Anche se effettivamente a prima vista il giocuzzo potrebbe sembrare uguale identico alle centinaia (va beh) di giochi analoghi, mettendo le mani sul pad ci si rende conto di quanta strada sia invece stata fatta in questi anni. Al di là dell'aspetto grafico che, chiaramente, continua a essere in bitmap, la tecnica di combattimento può raggiungere livelli davvero notevoli, e anche se ormai è parecchio che è svanita la mia attrazione per questo genere, posso benissimo capire chi ancora cerca questo tipo di picchiaduro, che non finirà mai di trasmettere delle grandissime e indescrivibili emozioni (per lui e per tutta la famiglia).

PUMA STREET SOCCER per PlayStation

Era davvero parecchio tempo che non mi capitava di vedere una simulazione di calcetto (questo poi, se non sbaglio, si gioca in quattro per squadra) e adesso ho capito perché.
Intendiamoci, non ho assolutamente nulla contro i giochi di calcetto, anzi, forse li preferisco a quelli di calcio, ma effettivamente una così scarsa quantità di giocatori obbliga a compiere delle azioni da "veneziano" che senza dubbio non fanno bene alla varietà e alla tecnica di gioco. Un titolo che in sostanza raccomando agli amanti della disciplina e forse anche ai venditori di cocco sulle spiagge (mammina mammina, prendi il cocco, c'è la vitamina... certo che se te lo mangi è molto meglio).

DRIVER per PlayStation

Indovinate un po' di cosa parla sto gioco? Ma che bravi, avete indovinato subito, si tratta di un gioco di corsa, e ora indovinate cosa bisogna fare nei giochi di corsa? Complimenti, correre... incredibile ce l'avete fatta a rispondere anche a questo scottante interrogativo, complimenti davvero, sono sbalordito dalla vostra preparazione in materia. A parte questo, Driver è un gran bel gioco di guida (e indovinate un po' cosa bisogna fare nei giochi di guida? Va bene, la smetto), pieno di macchine e di strade da percorrere.
Onestamente il gioco non l'ho visto (ogni tanto qualcuno mi sfugge, se poi corre come questo...), ma l'imbecille che ne ha fatto la recensione (un certo Davide Tosino, Tosini, non ricordo bene), mi ha assicurato che si tratta di un prodotto estremamente valido; mi ha anche detto di dirvi che lui ne raccomanda l'acquisto e che vi ridarà i soldi del gioco nel caso non lo troviate di vostro gradimento, meglio di così.

MONACO GP RACING SIMULATION 2 per PlayStation

Il campionato di F1 sta ormai entrando nel vivo, Michele Sciumacher sta guadagnando punti su punti alle spalle di Mica Acchinen (e allora chi?), dunque quale migliore occasione per comprarsi una bella simulazione di Formula 1 per PlayStation e dimostrare a tutto il mondo quanto siete bravi? Va bene, ammetto di essere allo sbando più molesto, ma cercate anche di capire che questo è l'ultimo box della rubrica, che sono le quattro di un bellissimo (per gli altri) sabato sera e che ho voglia di Nutella ma in casa ho solo un uovo di Pasqua (che non ne vuole sapere di farsi prendere). Comunque, questo Monaco GP Racing Simulation tecnicamente non mi ha entusiasmato; per contro, però, bisogna dire che è una simulazione piuttosto curata sotto l'aspetto gestionale e che non mancherà di divertire i fan del genere.

BUST-A-MOVE 2 per PlayStation

Ecome cavalieri di un immaginario medio evo... va beh, scusate la citazione, purtroppo voi mortali non la potete capire, ma vi assicuro che quella frase ha una storia che potrebbe riempire pagine e pagine scritte in piccolo e fitte fitte fitte.
Lo scopo del gioco lo conosciamo tutti... dai che lo sapete, su, non fate i finti tonti... va bene, ve lo dico io: voi dovete troppo manovrare sto tipo che ci sta troppo dentro, no? Ecco, il cinema sta nella storia che dovete troppo seguire i movimenti dell'altro zarrone perché altrimenti perdete e non vi strippate. Cioè, è troppo una storia sto gioco, ci sta dentro di brutto, ma mi sa che non aggiunge molto al suo predecessore, va beh, bellura, ma se sdegnura zerella.

AERO DANCING per Dreamcast

Se siete profondamente contro la caccia, questo gioco, che vi vedrà alla guida di un aereo da caccia, non fa per voi. Se invece quando vedete un piccione cercate di prenderlo a calci, o una pantegana di sei chili vi fa un po' senso e lo vorreste vedere in un bel forno, ecco che Areo Dancing potrebbe avvicinarsi ai vostri gusti. Lo scopo del "simulatore" di volo in questione non è molto complicato da assimilare (dopotutto se io l'ho capito dopo la prima settimana di gioco...), cioè dovrete imbucare il vostro jet all'interno di strani cerchi sospesi per aria (un po' come accadeva in una delle prove di Pilotwings per N64). Quando ci sarete riusciti, passerete al livello successivo. No, dico, non è bellissimo tutto questo? Non lo so, ma io non so anche un sacco di altre cose.
Giusto per fare i pignoli, comunque, mi posso sbilanciare nel dirvi che graficamente se la cava piuttosto bene, che il comportamento del velivolo è piuttosto realistico (o almeno credo, ero malato alla lezione di pilotaggio di jet militare) e che la giocabilità non è molto sostanziosa.

L'ultima
risorsa per non
precipitare
senza speranza
fra troppi
giochi
sconosciuti

PlayStation nation
Ogni mese in edicola da Xenia edizioni

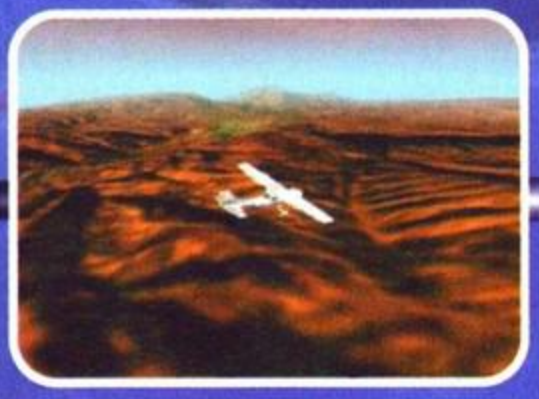
SIMULATORE DI VOLO CIVILE

O VOLI DAVVERO, O VOLI CON

Fly!

by Terminal Reality Inc.

Incredibile! Impressionante! Spettacolare!!! Non ci sono dubbi: questa è l'evoluzione della specie! Completamente nuovo, curato nei minimi particolari, anche i più esigenti concorderanno: Fly! è il prodotto che porta i simulatori di volo civile avanti di due generazioni! Con il famoso GPS (Integrated Global Positioning System) e la possibilità di volare con altri giocatori attraverso la rete, comunicando con loro grazie a un sistema di microfonia in diretta, l'esperienza di volo di questo splendido simulatore è decisamente superiore! Gli effetti giorno-notte, poi, sono a dir poco strabilianti e il pianeta è ricostruito alla perfezione (e nella sua globalità!) grazie ad un modernissimo sistema di monitoraggio satellitare. E la grande cura del dettaglio, sia grafico che tecnico, significa per chi gioca cockpit ultra realistici e sistemi di avionica molto accurati per rendere l'esperienza di volo davvero unica.



The Ultimate Flight Simulator

www.iflytri.com

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Pentium 200, Windows 95/98/NT 4.0, 32 Mb RAM, Lettore CD-ROM 4X, Scheda video 16 bit alta risoluzione, Acceleratore hardware fortemente raccomandato.

3 PC CD-ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

GATHERING OF DEVELOPERS · TERMINAL REALITY · TAKE 2 INTERACTIVE · LEADER Qualità Interattiva.

SPAZIO LIVE

TIMORIA – Milano, Rolling Stone 7/5/99

Alle 20.30 di un venerdì di maggio varchiamo le porte del Rolling Stone per assistere al concerto milanese della nostra band preferita: i grandissimi Timoria. E lo facciamo, siamo sinceri, con una certa apprensione, incuriositi dal verificare il nuovo corso intrapreso dal gruppo dopo la dipartita del cantante Francesco Renga. Con grande gioia ci rendiamo subito conto, sin dal brano d'apertura "Profondo Blu", che i Timoria non hanno perso nulla della loro originaria incisività, grazie al nuovo vocalist Sasha e soprattutto alle migliorate capacità vocali del sorprendente Omar Pedrini. Lo show si svolge come sempre all'insegna di quell'energia pura che solo i Timo sanno infondere nel pubblico di affezionati che da anni fedelmente li segue, pubblico che non perde l'occasione per scatenarsi in feroci poghi in particolare sulle note di pezzi "cattivi" come "Bella Bambola", "2020", "Brain Machine", "Il Maestro", "L'isola del tempo", "Sudamerica". Momenti particolarmente intensi hanno accompagnato invece canzoni quali " E' così facile", "Genova", "Ora che sono qui", "Sangue Impazzito", "La cura giusta", "Senza Vento", mentre l'onnipresente mimo Fiore ha ben interpretato "Boccadoro", vestito da giullare, "Mi manca l'aria", con tuta mimetica e maschera antigas, e "Atti Osceni", imprigionato in una camicia di forza. Inatteso e gradito l'intervento di Marco Lodola, amico del gruppo e autore del cavallo raffigurato sulla copertina di "1999", che ha declamato "B.Bl.Blu.II". Un concerto che nessuno avrebbe mai voluto veder finire, tanto che i bravi Timoria sono stati costretti a ben 3 bis prima che ci si rassegnasse a lasciare mestamente il Rolling Stone. Siete ancora in tempo per non perdervi un grande spettacolo di bravura, simpatia e potenza: fidatevi...

Roberta & Alby

LE RECENSIONI

SUEDE HEAD MUSIC (EMI)

Quarto album dei Suede, il secondo del dopo-Bernard Butler. Il quartetto britannico deve aver fatto tesoro del concetto generale nascosto dietro alla frase "squadra che vince non si cambia": il loro scorso lavoro infatti ("Coming Up") ha venduto in maniera decisamente soddisfacente e qualcuno deve aver deciso che riproporre un disco realizzato alla stessa maniera non dovrebbe essere stata una cattiva mossa. Questo "Head Music" è privo dei brani trascinanti trovati in "Suede" e in "Dog Man Star" (il loro album migliore in assoluto, nonché uno dei dischi più belli del decennio) ma è ricco di pezzi riflessivi, ballate e canzoni malinconiche ed evocative ("Down" è un ottimo esempio). Gli unici tre pezzi che si avvicinano all'essere movimentati sono "Electricity", che è anche il primo singolo estratto dall'album (quello del video con la band che appare e scompare in mezzo a scariche elettriche), la title track "Head Music", che ha comunque un andamento molto rilassato, e "Elephant Man", una canzone che ricorda molto da vicino i Blur di qualche anno fa. Come in tutti gli album dei Suede spiccano i testi semi-incomprensibili e provvisti di significati multipli, corredati dai soliti termini dal suono bizzarro che Anderson ama tanto sfornare – chi mai avrebbe potuto intitolare una canzone "Asbestos"? A parte questo, si può notare uno studio votato alla ricerca dei suoni più inusuali, ne è un chiaro esempio la quasi-ipnotica "Indian Strings". Nel complesso, questo "Head Music" si presenta come un proseguimento logico di "Coming Up", un disco quindi che piacerà a tutti quelli che hanno apprezzato il suddetto album e che in fondo causerà qualche dispiacere a chi è rimasto legato ai Suede di "Dog Man Star" (come me).

MA

THE CRANBERRIES – BURY THE HATCHET (Mercury)

Chi l'avrebbe mai detto? I Cranberries sono riusciti ad arrivare al quarto album (visti i problemi affrontati dalla band e soprattutto dalla cantante Dolores O'Riordan) e sono anche riusciti a produrre qualcosa che li riscattasse dal mediocre "To The Faithful Departed", ricco di canzoni orecchiabili (a questo ci sono arrivato col senno di poi) ma in definitiva ampiamente dimenticabile. In "Bury The Hatchet" troviamo le solite intro acustiche che tanto scaldano il cuore, i soliti gorgheggi della O'Riordan, un ammasso di melodie semplici e accattivanti e soprattutto uno stile musicale molto vario: si va dai lentissimi ("Dying in the Sun") ai martellini veloci come "Copycat", passando per le solite ballate "alla Cranberries" come "Just my Imagination". Insomma, i Cranberries sembrano essere tornati in piena forma e pronti a continuare alla grande – se vi capita, andate a vederli dal vivo perché rendono davvero bene, anche se Dolores dovrebbe smetterla di tentare di suonare la chitarra.

MA

SILVERCHAIR – NEON BALLROOM (Epic)

Il terzetto australiano continua a stupire e, dopo l'ultimo "Freakshow", ero proprio curioso di sentire in che direzione si sarebbe diretta questa band in continua mutazione. Ai tempi di "Frogstomp", uscito in periodo quasi post-grunge, i Silverchair erano poco più che ragazzini, ma gli anni sono passati anche per loro e questo "Neon Ballroom" può quasi sembrare una carta di identità che consacra i giovinastri a realtà vera e propria del panorama hard rock. "Neon Ballroom" è comunque un album articolato, ma di sicuro impatto emotivo a causa della presenza massiccia di parti orchestrali che, pur essendo molto consistenti, non sono mai fastidiose: l'esempio di tutto questo è la open track "Emotion Sickness", nella quale si produce in un cameo eccezionale anche il pianista classico Daniel Helfgott (avete presente il film "Shine" con Jeoffrey Rush?). Gran disco. Ah, ne esiste una versione limited in cui è contenuto un secondo CD con inediti e video.

MAO

JOHN WILLIAMS - STAR WARS EPISODE 1 ORIGINAL SOUNDTRACK (Sony)

La Sony ha cercato di dare un piccolo assaggio del film più atteso della storia importando ufficialmente in Italia la nuova colonna sonora, nata ovviamente dall'unico compositore con la bacchetta laser, Mr. John Williams.
Naturalmente il CD non poteva che aprirsi con il classico tema di Star Wars ma sappiate che questa volta non vi ritroverete di fronte la solita raccolta di temi già ascoltati e appositamente riarrangiati ma uno "score", per dirla all'americana, completamente nuovo, meravigliosamente composto e con dei tocchi di pura magia. Prima di tutto vorrei partire dal libretto che, a parte due brevi lettere di Lucas e di Williams, altro non è che il poster del film (e qui già vi vedo con la mano al portafogli). Ma non è finita: i brani del disco sono in ordine per quanto possibile cronologico; ciò significa che chi come me nutrisse una insana passione per Star Wars, leggendo i 17 titoli e ascoltando i relativi pezzi (come per esempio "Passage Through the Planet Core" o "The Trip to Naboo Temple") potrebbe ricordare le tanto amate sequenze cinematografiche. ...A questo punto dovreste essere più o meno davanti al negozio di dischi indecisi sul dafarsi... Infine vorrei portare alla vostra attenzione una nota che potrà sembrare banale e far pensare al sottoscritto come a un esaltato ma ragazzi, vi giuro che ascoltando le note della dolcissima "Anakin's Theme" ho potuto individuare, tra la commozione e lo stupore, alcune note della marcia imperiale abilmente sfumate e amalgamate alla melodia. Una chicca che ogni appassionato deve indiscutibilmente avere sia per la qualità del prodotto in sé sia per le numerose, dotte citazioni musicali che impreziosiscono tutto l'album.

Nicola Rosa

SHAWN MULLINS – SOUL'S CORE (Columbia)

La prima volta che ho sentito "Lullaby" mi sono domandato come diavolo un artista potesse sfondare con un pezzo così. Beh, ora che ho ascoltato "Soul's Core", devo ammettere che "Lullaby" è il brano più brutto di questo Shawn Mullins, cantautore da Atlanta, chitarrone e cuore sulle spalle. Prima di firmare per una grossa major, il buon Shawn era una di quelle realtà underground che però si sbatteva su un palchetto a suonare duecento volte l'anno nei piccoli locali della sua città: e, almeno al primo ascolto, la genuinità delle canzoni di Shawn è abbastanza evidente (al punto che "Shimmer", brano del 1994 è stato aggiunto alla fine...). Tutti i brani sono stati scritti in particolari momenti con voce e chitarra e poi arrangiati per essere suonati da una band completa, creando un effetto globalmente buono che a tratti ricorda le melodie di Hootie & The Blowfish. Un buon disco, ma se odiate le cose troppo poco arzigogolate, dirette e a tratti un po' monotone, potete tranquillamente vivere il resto dei vostri giorni senza Shawn Mullins...

MAO

AA.VV. – CRUEL INTENTIONS (Virgin)

Al momento in cui scrivo purtroppo non posseggo alcuna notizia riguardante questo film di prossima uscita, "Cruel Intentions", e non sono quindi in grado di raccontarvi nulla in proposito. Quello che posso fare è invece presentarvi la relativa colonna sonora che, come quasi sempre accade, contiene parecchi successi che sono sicura vi farà piacere avere. I pezzi che vi segnalo sono anche i più famosi, come "Every You Every Me" dei Placebo, "Secretly", ultimo hit degli Skunk Anansie, "Praise You" del prolifico Fatboy Slim, "Bitter Sweet Symphony", primo grande successo dei Verve, "Addictive" dei Faithless e infine "Coffee & TV" dei Blur, un brano nuovo che non troverete però nel loro più recente album "13". La lista delle canzoni contenute in questa raccolta non finisce certo qui, ma il mio spazio sì, così non mi resta che rimandarvi alla pellicola e alla prossima recensione...

Roberta Zampieri

REEF – RIDES (Sony Music)

Quando ero fermamente convinto che l'Inghilterra fosse oramai solamente in grado di sfornare fenomeni di massa, sono stato clamorosamente smentito dall'avvento di una seconda ondata, decisa a distruggere gli idoli di cartapesta da brit pop: i Reef fanno parte di questa schiera e, pur non offrendo un'innovazione musicale notevole, riescono a essere piacevoli e mai stantii. Per verificarne il vero valore, possiamo sfruttare la possibilità di vederli dal vivo in questo periodo (proprio dopo i 3 Colours Red, davvero notevoli!). E con questo è tutto...

MAO

SPAZIO ITALIA

JOVANOTTI – LORENZO 1999 CAPO HORN (Soleluna)

Era davvero un Lorenzo Cherubini a 360° quello che ci illustrava, a Palazzo Irreale, i mille aspetti del suo ultimo lavoro. "Capo Horn" è solo l'ennesimo capitolo di un cammino di maturazione dell'artista, che lo ha portato nell'ormai lontano 1992 a 'mollare' il totale disimpegno che lo aveva caratterizzato nelle opere precedenti, e ci ha restituito un Lorenzo finalmente adulto e capace di creare emozioni con la sua musica. "Per te", già in programmazione da diverso tempo su radio e TV nazionali, è semplicemente una delle più belle canzoni che io abbia mai ascoltato, in particolare colpisce l'uso degli archi, che sostengono il brano oltre che abbellirlo. Per il resto, si nota che "Capo Horn" è più cantato e meno rappato, anche se molto spesso i due concetti confluiscono in quel modo tipicamente 'jovanottiano' di fare rap (trasformando cioè i versi in melodie); musicalmente parlando le canzoni si discostano dai cliché tipicamente ritmico che aveva caratterizzato i successi della decade, per dare molto più respiro ad arrangiamenti più classici e alla voglia di sperimentare. Un esempio in tal senso può arrivare dal campionamento di "Extraterrestre" di Finardi contenuto nella canzone "La vita nell'era spaziale", che grazie alla sua lunghezza e all'arrangiamento 'radiofonico' conferisce al brano un'atmosfera tutta particolare. A parte questo, è il solito Jovanotti in salita: anche i più scettici non possono che arrendersi all'evidenza. La sua è buona musica. Presentato alla stampa anche il sito, http://www.soleluna.com

Paolo Besser

ELIO E LE STORIE TESE - CRACCRACRICCRECR (BMG)

Ed eccoci a parlare del nuovo album del gruppo più amato dai lettori di TGM. "Craccracriccrecr" è un disco maturo ed è forse il più sincero tra i lavori del gruppo, in cui i componenti hanno messo a nudo i loro gusti musicali senza mezze misure, evitando abilmente ogni tipo di estremizzazione. La comicità tipica di Elio&Co. ha sicuramente subito un leggero cambio di rotta dai tempi di "Eat the Phikis", tanto che a un primo ascolto un fan di vecchia data potrebbe rimanere disorientato ma comunque, dopo un brevissimo periodo di metabolizzazione, i toni sornioni e semiseri di alcuni pezzi non potranno che rivelarsi l'ennesima sorpresa della band. Contando su un pubblico più maturo e attento ai testi infatti, il complessino ha dato vita a uno humor più pacato e quasi inglese, come per esempio nell'esilarante "La Bella Canzone Di Una Volta" dove un Elio in stile Beniamino Gigli narra di puttan-tour degli anni che furono con un candore disarmante. Musicalmente il gruppo tira fuori gli artigli rock in vari pezzi tra cui "Il Rock and Roll" e "Farmacista", sguainando sonorità degne dei migliori artisti internazionali e con una performance in "Nudo e Senza Cacchio" da lasciare letteralmente a bocca aperta. Anche questa volta tra la nutrita schiera di collaboratori, oltre l'immancabile Mangoni, spiccano nomi illustri come Paolo Limiti, Jonny Dorelli, Giorgio Bracardi, Enrico Mentana e l'ex tecnico del suono dei Beatles che ha partecipato attivamente in ogni parte del disco. Ancora una volta gli EELST si sono dimostrati musicisti intelligenti e agli antipodi del conformismo di massa, coniando un album pieno di primizie, tra cui segnaliamo il brano "Bis" cantato in Ligabue style e già presente in una primordiale versione nella gost-track di "Eat the Phikis", e la prima traccia in "realtà virtuale" del gruppo... Ora spegnete le luci e infilate le cuffie.

Nicola Rosa

DANIELE SILVESTRI – SIG. DAPATAS (Ricordi)

Daniele Silvestri è in assoluto il personaggio italiano che stimo di più attualmente e lo definirei senza mezzi termini un genio, un artista completo, fuori dagli schemi. Chi ha mai concepito una canzone d'amore techno, senza che questo stile gli appartenga? Questo è Daniele Silvestri, l'essenza di un musicista ipersensibile ed estroso. "Sig. Dapatas" ha finalmente una produzione degna di tale nome (peccato che "Il Dado" fosse stato registrato in maniera approssimativa, senza però riuscire a intaccare la magnificenza di un'Opera con la O maiuscola...) e spazia da un genere all'altro, accompagnati da testi come al solito toccanti e taglienti (cito tra tutti "Aria" e "Desaparecido"), anche se meno ruvidi dei precedenti lavori. Dimenticate per una volta i vari Niccolò Fabi e tutta la fuffa piovutaci addosso negli ultimi anni e concedete al vostro cervello un'iniezione di fosforo. Ah, per gli ignorantoni dell'ultima ora, Max Gazzé è il bassista del buon Daniele e anzi, se non l'avete ancora fatto, ascoltate "La Favola di Adamo ed Eva" (l'intero album, non il singolo)...

MAO

FRANCESCO BACCINI – NOSTRA SIGNORA DEGLI AUTOGRILL (RTI)

Ironico e irriverente, tra il sacro e il profano, ecco "Nostra Signora degli Autogrill", che ci ripropone un Baccini più vicino alle tematiche dei suoi primi due dischi, per nulla polemico e meno elettronico. Undici canzoni veramente piacevoli da ascoltare, che non ci risparmiano spaccati di vita urbana ("Ballata di un ragazzo qualunque") e di attualità ("Il primo omino clonato"), senza mai dimenticare uno spirito piuttosto divertente ("Mio fratello", "Preghierina", ecc). Per quanto riguarda le musiche, si nota un piacevole incremento della strumentazione acustica, che stavolta fa largo uso di piano e chitarra, inoltre i brani sembrano essere molto più... "spontanei" che in passato. Nel corso della conferenza stampa, oltre al disco, Baccini ha presentato anche il suo sito Internet, contenente i testi delle canzoni, alcuni stralci della musica in formato Real Audio e un sistema di messaggistica che permette a lui e ai suoi fan di comunicare.

Paolo Besser

TGM IN DISCOTECA

Come consuetudine il periodo pre-estivo è sempre ricco di tantissime uscite discografiche e anche questo mese sono sommerso da nuovi titoli da segnalarvi. Dopo quasi un anno di assenza torna **Prezioso** con "Tell Me Why", singolo che sicuramente ci accompagnerà per tutta l'estate: le sonorità rispecchiano i gusti del momento e la parte cantata consentirà a questo progetto di diventare una hit sia in discoteca che nelle radio. Peccato per la totale assenza di remix. Se avete voglia di lanciarvi in un ballo sfrenato in puro stile "far west" non perdetevi **Capitan Hook** con "Crazy Party", un ottimo compromesso fra i RedNex e i Cartoon. Sicuramente meno "festoso" è il nuovo degli **ATB**, che dopo i due precedenti successi ci presentano "Killer", un buon pezzo che ha mantenuto lo stesso sound, senza peccare di originalità. Molto vicino a questo genere troviamo **Veracocha**, un progetto francese che si concretizza con il singolo "Carte Blanche" dalle indubbie potenzialità di successo anche in Italia. Per quanto possa ricordare Sash, "Lovin' Time" brano d'esordio del team **Web** è un prodotto totalmente "made in Italy" che questa estate sicuramente balleremo e ascolteremo tantissimo. I motivi di questo probabile successo: la melodia facile ma martellante, un ritornello da fischiettare e una parte cantata ottimamente integrata nella musica. Conquistare il pubblico italiano per i **Soundlovers** non è stata una cosa immediata, ma con un così clamoroso successo in tutta Europa, e soprattutto in Germania, era chiaro che presto o tardi sarebbero esplosi anche nel nostro Paese: "Surrender" infatti è stata una vera e propria bomba che ha caratterizzato la passata stagione invernale! Non è tempo di vacanza per il duo prodotto da **Molella & Phill Jay**, che in attesa del loro album, ci regalano quello che sarà uno dei successi di quest'estate: "Mirando El Mar". Sempre un pezzo "Spagnoleggiante" per **Miranda** con "Vamos A La Playa", brano allegro, estivo, con un titolo magari un po' impegnativo, visto che il precedente omonimo dei Righeira è una pietra miliare della pop-dance anni 80. Continuiamo con **Edesio** e il suo singolo "Bien Bien", una eccellente produzione tedesca magistralmente remixata da BorisDlugosch pronta a farci scatenare su melodie latine molto raffinate e adatte ai gusti nostrani. Molto belle e curate tutte le versioni presenti. **Run from RUN DMC** firma "Praise My DJ's", un divertente motivetto a metà strada fra il loro precedente successo "It's Like That" e le techno-marcette dei Vengaboys. Interessanti anche le versioni remixate da Spiller. Non si tratta esattamente di un titolo riempipista ma lo consiglio vivamente a tutti coloro che amano la musica house cantata: parliamo di "What You Need", splendido pezzo firmato **Powerhouse feat. Duan Harden**. Dopo averci insegnato il "Pam Pam" **Cecilia Gayle** ci propone il nuovo ballo de "El Tipitipitero", con tutta l'energia e l'allegria delle melodie latine. Nel singolo sono ovviamente illustrate tutte le mosse del ballo, in modo da potersi preparare a casa in vista della festa in spiaggia di Ferragosto. Per tutti coloro che hanno voglia di conoscere qualcosa di più sui loro artisti preferiti voglio segnalarvi che sono aperti i nuovi siti internet di **New Music International** (www.newmusic.it) su cui potrete trovare tutte le novità su Neja, Cecilia Gayle, Paolo Belli, Tipical, etc., e il nuovo sito della **Time Records** (www.timerec.it) per avere notizie su Temperer, DJ Dado, Vengaboys, Datura etc. Vi aspetto per la conclusione della panoramica "estate 99" sul prossimo numero.

Lorenzo Nutini

L'INTERVISTA : MAX GAZZÈ

Incontrato al Futurshow di quest'anno, **Max Gazzè** si è subito rivelato disponibile e cordiale così, grazie alla mia solita testardaggine ormai ben nota in tutta la redazione, sono riuscito a fissare con lui un'intervista presso la Virgin a Roma...

NR: Ciao Max, la tua addetta stampa mi ha rivelato che hai un Macintosh.

Max: Sì, da circa due mesi ho comperato un Power Mac che uso soprattutto per suonare nello studio che ho a casa; ultimamente ho fatto anche l'upgrade al sistema operativo.

NR: Navighi mai su Internet?

Max: Come no, sono collegato da pochissimo ma navigo spesso. Ora mi sto documentando per scrivere un'opera sui manoscritti del Mar Morto, sono informazioni difficili da trovare in giro e invece andando su Internet mi sono scaricato tantissimo materiale, materiale che fino a qualche anno fa avrei trovato solo viaggiando per mesi in musei specializzati; inoltre scarico spesso demo di simulatori di volo per MAC.

NR: E in chat?

Max: No, non mi interessa. Cercare cose in rete almeno è informativo, la chat è senz'altro comunicativa però si perde gradualmente l'uso del dialogo e credo che alla lunga si possa verificare una carenza di contatti verbali: non dobbiamo permettere che il rapporto umano venga annullato da questi tipi di linguaggio. Secondo me il boom della chat è comunque un fenomeno provvisorio:, vedrai che appena ci si accorgerà che va contro certi aspetti naturali, ci si renderà conto che bisogna utilizzarla con parsimonia.

NR: Ti ho fatto questa domanda perché altri artisti come per esempio David Bowie sono letteralmente impazziti per la rete e si trovano spesso in chat.

Max: Guarda, a riguardo mi è successa una cosa abbastanza divertente. Ultimamente ho comperato Starcraft, che è bellissimo, ed era la prima volta in vita mia che mi collegavo a Internet per giocare. Così mi sono ritrovato a chiedere a dei ragazzi informazioni su come procedere: loro gentilissimi mi hanno aiutato e infine mi sono trovato a giocare con uno dell'Ohio! E' bello perché ti permette di condividere un'esperienza ludica con qualcun altro. Purtroppo di solito non ho moto tempo per queste cose, ma stasera magari mi collego...

NR: Spesso i media cercano nella musica, nei videogames e in Internet un capro espiatorio per il disagio generazionale, le stragi e la violenza nelle scuole...

Max: Io credo che ci sia una bella differenza tra il giocare a un videogioco e prendere un vero mitra e andare a sparare a una persona... Il gioco può forse favorire l'innescarsi di un certo tipo di meccanismo ma è totalmente impensabile che stando davanti uno schermo si possa poi prendere spunto per compiere omicidi. Credo ci sia una coscienza che va oltre la ragione stessa; le uniche cose che colpevolizzo sono certi contesti che riguardano anche la musica. Purtroppo certe sette si ispirano a gente come Marilyn Manson, che musicalmente non disprezzo, ma che reputo un imbecille americano che si è costruito un'immagine e che pur di creare scalpore si è autodefinito l'anticristo, diventando l'idolo dei neonazisti e fomentando stragi come quella di Littelleton. A questo punto credo che, vista la presa che ha su quel genere di pubblico, sarebbe opportuno cambiasse direzione... Io ci penserei due volte prima di continuare a comportarmi così.

NR: Nella versione post-sanremese del tuo disco hai inserito una traccia CD-Rom, pensi di farlo ancora?

Max: La traccia è stata un po' uno scherzo, è bidimensionale, realizzata in fretta per questioni di scadenze; magari nel mio prossimo disco mi piacerebbe approfondire l'aspetto interattivo, utilizzare parecchi mega e dedicarci parecchio tempo.

NR: Che ne pensi della diffusione della musica in rete?

Max: Credo che un CD sia bello averlo originale, dato che è una specie di feticcio, un oggetto che testimonia l'opera di un'artista, e nel momento in cui lo scarichi e lo metti sul masterizzatore diventa qualcosa di molto diverso: per questo io preferisco comperarlo piuttosto che prenderlo copiato o MP3. Il discorso è che se i CD costano così cari, io capisco che un ragazzo, magari uno studente con un budget mensile limitato, se li vada a scaricare.

NR: E se poi, per esempio, te lo portasse a far autografare?

Max: Guarda, è già capitato più di una volta che qualcuno sia venuto da me col mio CD copiato per chiedermi l'autografo ma è giusto così, a me fa piacere se qualcuno ha il mio disco: posso non guadagnare soldi sulle vendite ma faccio anche concerti e altre cose che non risultano dalle classifiche ufficiali di vendita. La pirateria è sicuramente un problema per le case discografiche ma il fulcro della questione è che più i CD costano, meno se ne vendono, meno se ne vendono più costano e così invece di diminuire di prezzo aumentano continuamente; credo che se si iniziassero a fare cose tipo abbassare l'IVA si arriverebbe a prezzi più accessibili. Comunque preferisco che le persone si comprino il mio CD copiato piuttosto che non lo comprino affatto: vado contro i miei interessi e quelli della mia casa, ma allo stesso tempo non posso non pensare a chi vuole ascoltare la musica.

NR: Max, sei stato davvero gentilissimo: concludendo puoi parlarci dei tuoi progetti per quest'estate e oltre?

Max: Allora, sarò in giro per l'Italia fino a Ottobre ma continuerò a lavorare in studio, anche se non credo che un mio nuovo disco uscirà prossimamente, visto che non mi va di essere una presenza ossessiva nei vari media.

NR: In bocca al lupo per i tuoi progetti allora e grazie!

Max: Grazie a te per le riviste, ciao.

Nicola Rosa

I CONCERTI a cura di Roberta Zampieri

ALANIS MORISSETTE
23/6 Milano – Filaforum

REM + SUEDE
11/7 Bologna – Stadio Dall'Ara
Per informazioni: Milano Concerti (tel. 02/48702726)

VASCO ROSSI
12/6 Perugia – Stadio Curi
16/6 Firenze – Stadio Franchi
20/6 Cagliari – Fiera
24/6 Roma – Stadio Olimpico (curva sud)
27/6 Bari – Stadio della Vittoria
30/6 Bologna – Stadio Dall'Ara
2/7 Torino – Stadio delle Alpi
6/7 Genova – Stadio Ferraris
10/7 Trieste – Stadio Rocco
14/7 Verona – Stadio Bengodi
Per informazioni: Milano Concerti (tel. 02/48702726) oppure TicketOne (tel. 06/6110801) www.ticketone.it/vasco

IRON MAIDEN + MEGADETH
23/9 Milano – Filaforum
Per informazioni: Barley Arts (tel. 02/76113055)

TIMORIA
19/6 Imola – Heineken Jammin' Festival
25/6 Trieste – Piazza Unità d'Italia
27/6 Torino – Pellerossa Festival
30/6 Milano – Idroscalo
1/7 Jesolo Lido (VE) Beach Bum Rock Festival
7/7 Roma – Centralino/Forum

Estate
8/7 Pescara – Teatro D'Annunzio
9/7 Povolaro di Dueville (VI) – Villino Rossi
12/7 Napoli – Neapolis Rock Festival
15/7 Bologna – Made in Bo
20/7 Mestre – Il Fresco
21/7 Alba – Cortile Animato
22/7 Soave (VR) – Campo Sportivo
23/7 Piansano (VT) – Campo Sportivo
25/7 Catania
Per informazioni: Virus Concerti (tel. 0434/29001)

AREZZO WAVE
30/6 – 4/7 Arezzo
Tra gli ospiti: CARMEN CONSOLI / SUBSONICA / MOLOTOV / YOUSSOU N' DOUR
Per informazioni: Pop oppure http//www.arezzowave.com

MONZA ROCK FESTIVAL
10-11/7 Autodromo di Monza (MI)
AEROSMITH / LENNY KRAVITZ / LITFIBA / PINO DANIELE / THW BLACK CROWES / BLONDIE / MARLENE KUNTZ e tanti altri...
Per informazioni: Trident Agency (tel. 02/760851) oppure Barley Arts (tel. 02/76113055)

FOLKEST – 21° Festival internazionale di musica etnica e nuove tendenze
1-25 Luglio 1999 – Udine/Spilimbergo
Ospite: MIKE OLDFIELD
Per informazioni: Parole & Dintorni (tel. 02/67071337)

PAOLO BELLI
10/6 S. Donato M.se (MI) – Palatenda
26/6 Travo (PC) – Campo Sportivo

LOS LOCOS
1/7 Montella (AV) – Piazza
10/7 Mecenano (TR) – Piazza
15/7 Bagnoreggio (VT) – Piazza
17/7 Reggio Calabria – Discoteca Oasi
Per informazioni: New Music International (tel. 02/55400314)

LA FAMIGLIA
22/6 Caserta
Per informazioni: Best Sound (tel. 02/33104747)

E inoltre...
HEINEKEN JAMMIN FESTIVAL
18-19-20/6 Imola
SKUNK ANANSIE / PLACEBO / BLUR / GOO GOO DOLLS / MARILYN MANSON / ROBBIE WILLIAMS / GARBAGE / NEGRITA / ZUCCHERO / TIMORIA / MAX GAZZE' / CARMEN CONSOLI / MARINA REI e tanti altri...

BACKSTREET BOYS
29/6 Roma – Stadio Olimpico
1-2-3/7 Milano – Filaforum
9/7 Viareggio - Stadio

LENNY KRAVITZ
11/7 Monza (MI)
14/7 Napoli – Neapolis Festival

CHEMICAL BROTHERS
1/7 Jesolo – Beach Bum Rock Festival

VAN MORRISON
14/7 Milano.
15/7 Pistoia – Pistoia Blues Festival

BEN HARPER
16/7 Pistoia – Pistoia Blues Festival

MAX GAZZE'
17/6 Domodossola – Piazza Matteotti
18/6 Imola – Heineken Jammin' Festival
21/6 Ferrara – Ferrara Sotto Le Stelle
27/6 Tarquinia – Open Village
2/7 Firenze – Anfiteatro Le Cascine
3/7 Padova – Radio Sherwood Festival
13/7 Napoli – Neapolis Festival
16/7 Trieste – Piazza Unità d'Italia
17/7 Casoni di Luzzara (RE) – Festa Birra
18/7 Bellinzona – Rock Kingdom Festival

MARINA REI
19/6 Montottone (AP) – Piazza Roma
26/6 Bussolengo (VR) – Parco Villa Spinola
3/7 Monsiglolo (AR) – Campo Sportivo
16/7 Rep. San Marino – Borgo Maggiore

PROZAC+
3/7 Jesolo – Beach Bum Rock Festival

COLLE DER FOMENTO
19/6 Milano – Leoncavallo
20/6 Vimodrone (MI)

LIQUIDO
1/7 Jesolo – Beach Bum Rock Festival

GUSGUS
2/7 Jesolo – Beach Bum Rock Festival
3/7 Arezzo – Arezzo Wave

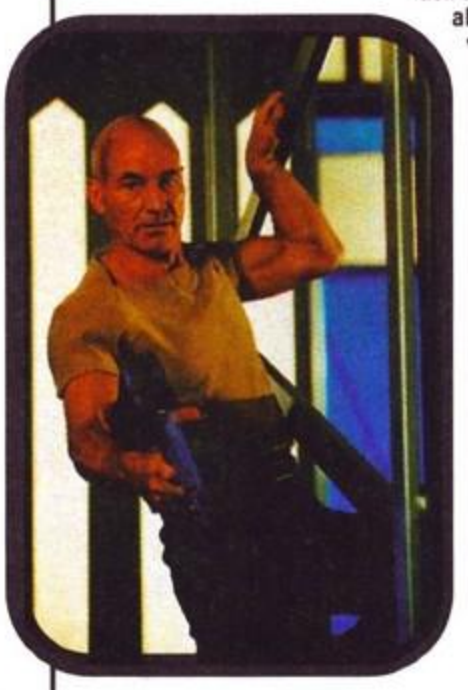
MOVIE MACHINE

In attesa che il ciclone Star Wars si abbatta con tutta la sua dirompenza sulla cinematografia contemporanea, ecco le novità del mese. (Proemio posticcio, dal momento che il buon Fattori si è dimenticato il cappello. NdMax).

di Andrea Fattori e Sabrina Rossi

Star Trek: L'Insurrezione

Dopo l'anteprima dello scorso numero, il nuovo film di Star Trek è finalmente in arrivo anche in Italia. Il clamore per questa nuova produzione è stato comprensibilmente soffocato dalla trepidante attesa del prossimo film di Guerre Stellari, ma si tratta comunque di una delle saghe fantascientifiche di maggiore successo nella storia del cinema, ed è giusto che abbia il proprio spazio.
Star Trek: L'insurrezione costituisce il nono capitolo della serie, un traguardo davvero niente male, ed è il terzo film ad avere come protagonisti l'equipaggio di The Next Generation, capitanato dall'imperturbabile e apparentemente freddo Picard. Un Picard che però, sotto sotto, tanto glaciale non è... come dimostra la sua insurrezione!
Il film si apre con un increscioso quanto inspiegabile incidente. Il tenente comandante Data, l'androide di TNG, sembra infatti essere impazzito o malfunzionante: ha rapito una spedizione di scienziati Son'a, membri della Federazione, in missione di esplorazione sul pianeta dei Ba'ku, una razza di cui non si conosce praticamente nulla, composta da appena 600 individui e isolata per propria scelta dal resto della galassia. Naturalmente le cose non sono semplici come possono sembrare e il buon vecchio Data funziona fin troppo bene: nel tentativo di recuperare il proprio ufficiale e fare luce sulla vicenda, lo stesso Picard scoprirà presto la verità: i Ba'ku custodiscono in grande – e pericoloso – segreto dell'immortalità, e quel segreto è l'atmosfera che avvolge il loro pianeta. I Son'a, consapevoli di questa situazione, membri di una razza antichissima e ormai prossima all'estinzione, hanno utilizzato la copertura della spedizione scientifica per prendere possesso del miracoloso pianeta. Naturalmente l'equipaggio dell'Enterprise, a partire dal suo capitano, non ha alcuna intenzione di restare a guardare mentre vengono violati i basilari principi della Federazione, quella Prima Direttiva che tanti problemi ha dato nella storia di Star Trek (la stessa che Kirk ha infranto dozzine di volte, ma sempre a fin di bene... o per sedurre qualche bella aliena). Il problema è che – colpo di scena – la Federazione, in particolare nella persona dell'Ammiraglio Dougherty, non ha alcuna intenzione di interferire con le azione dei Son'a. L'impressione è che il "buon" ammiraglio sappia perfettamente ciò che sta succedendo e che abbia optato per il "bene comune": chissà, infatti, che una volta in mano ai Son'a il pianeta non possa essere studiato a fondo e il suo segreto distribuito in tutta la galassia.
Effettivamente, da un punto di vista puramente numerico, l'esilio (o la distruzione, poiché sarebbe la stessa cosa) di 600 persone non può certo essere raffrontato al beneficio dell'immortalità per miliardi di individui. Ma, al di là del fatto che il "dono" dell'immortalità porterebbe la Federazione alla distruzione per sovrappopolazione nel giro di un paio di generazioni, la scelta tra il bene dei molti e quello dei pochi è già stato più volte un punto scottante della saga di Star Trek: Kirk ha dato il proprio personale parere sull'argomento (Star Trek II e III), ma ora vedremo come si comporterà il vecchio Picard, da sempre fulgido esempio di fedeltà agli ordini superiori. Be', il fatto che il film si chiami L'Insurrezione può già darci un'idea sull'esito...
Come già detto nello scorso numero, questo nono capitolo della saga di Star Trek è forse quello più vicino allo spirito della TNG televisiva e il contributo dell'azione non è certo paragonabile a quello di Primo Contatto. Probabilmente L'Insurrezione farà la felicità di tutti i fan della serie, con una struttura e una trama più da doppio telefilm che da produzione cinematografica, ma potrebbe deludere i "semplici" appassionati di fantascienza o i fan della vecchia serie Classic.



Star Trek: dagli albori a oggi

Per i nuovi fan della serie o per quanti hanno perso un po' il filo della situazione, un breve riepilogo della video cronistoria di Star Trek

- Serie Classic: Kirk, Spock e McCoy, per intenderci. L'equipaggio della prima Enterprise televisiva è stato protagonista di tre stagioni di telefilm e sei film cinematografici. Le puntate televisive sono tutte disponibili in videocassetta, in diversi formati, a partire dai cofanetti proposti dalla CIC Video, ciascuno contenente otto episodi. Anche i film sono naturalmente in vendita, alcuni con la doppia opzione widescreen o normale.

- Star Trek: The Next Generation: Picard e il proprio equipaggio, protagonisti anche del nuovo L'insurrezione. TNG è stata la serie di maggior successo, con sette stagioni di programmazione e tre film cinematografici (compreso quest'ultimo). In italiano vengono regolarmente pubblicate le videocassette della serie televisiva, sempre da CIC Video, anche se questa produzione è cominciata molto in ritardo rispetto alla programmazione delle puntate. Attualmente siamo all'ottava cassetta, ciascuna delle quali contiene tre episodi. In inglese è disponibile l'intera collezione, in cassette da due puntate l'una, mentre è stata recentemente riproposta (ed è attualmente in corso) quella con il formato da tre episodi a cassetta. I primi due film (Star Trek VII: Generazioni e Star Trek VIII: Primo Contatto sono già in vendita, in formato normale o widescreen. Ovviamente dovremo aspettare un annetto per l'arrivo di questo nuovo Star Trek IX: L'Insurrezione).

- Star Trek: Deep Space Nine: attualmente non disponibile in videocassetta in italiano. DS9 è stato programmato per alcuni brevi periodi – a singhiozzi e in orari assurdi – dalla RAI. Se volete scoprire le vicende della stazione spaziale più sfortunata e bersagliata della galassia, le cassette in lingua originale restano l'unica soluzione (da due puntate ciascuna). Attualmente è in programmazione la settima (e teoricamente ultima) stagione della serie, le cui prime puntate sono già disponibili in videocassetta.

- Star Trek: Voyager: se DS9 vanta lo scettro di stazione più sfortunata, la Voyager è senza dubbio regina incontrastata tra le navi spaziali. Se la sfortuna si è abbattuta su di lei nelle trame delle puntate, non altrettanto è successo con gli indici di gradimento, che superano quelli di DS9. Non è un caso che Voyager sia disponibile in videocassette anche in italiano, presentata in cofanetti da quattro puntate l'uno, mentre il televisione è stata presentata da RAI-SAT. In versione inglese è già disponibile la prima parte della quinta stagione.

Gli Infiltrati

Lincoln Hayes (Omar Epps), Pete Cochrane (Giovanni Ribisi) e Julie Barnes (Claire Danes), tre giovani criminali destinati alla prigione per reati minori, hanno la possibilità di rifarsi la propria fedina; per riuscirci dovranno accettare di prendere parte a un progetto della polizia di Los Angeles, diventando una vera e propria squadra operativa. Sotto la diretta responsabilità del Capitano Adam Greer (Dennis Farina) i tre scavezzacollo, conosciuti nel dipartimento con il nome di Mod Squad vengono quindi impegnati come infiltrati nelle schiere di emarginati che popolano le strade della metropoli. Non potendo fare affidamento sulle armi e sui distintivi, le tre inesperte reclute dovranno contare solo sulla reciproca collaborazione per uscire dalle situazioni quasi irreali che man mano si verranno a creare nel corso della vicenda.

Ispirato all'omonima serie televisiva nata nel 1968, The Mod Squad racchiude tutti gli ingredienti tipici delle serie polizieste che tanto hanno avuto successo sul piccolo schermo, con un ritmo più serrato rispetto al telefilm originale, maggiormente adatto al grande schermo.

Gli Infiltrati è una pellicola che racconta una storia molto umana, che ci fa comprendere come molto spesso coloro che commettono azioni discutibili non siano necessariamente cattivi. I tre giovani agli occhi di Greer non sono altro che vittime del sistema e, come tali, è convito che possano essere recuperate e riportate sulla retta via.

Goodbye Lover

Con una storia di produzione alquanto travagliata e caratteristica, Goodbye Lover ha dovuto superare parecchi ostacoli prima di riuscire a prendere vita. Non è un caso, considerando che si tratta di un film molto particolare, un thriller con elementi surreali comici e noir, a tratti grottesco nel sbeffeggiare le abitudini e i (molti) difetti delle persone. Siamo negli anni '90 e il detective Rita Pompano (Ellen Degeneres) guarda con occhio disilluso quattro persone, i quattro protagonisti di questo bizzarro thriller. Si tratta di Sandra Dunmore (Patricia Arquette), donna acqua e sapone, casa e chiesa, che non riesce però a resistere alle tentazioni della carriera e che, vendendo proprietà immobiliari di prestigio, cerca di mantenere un alto status economico. A rendere le cose difficili è il marito Jake (Dermot Mulroney), secondo personaggio di questa eccentrica carrellata, che invece lo status lo sta perdendo tra l'alcol e la disperazione. E poi c'è Ben (Don Johnson), fratello di Jake e uomo politico di grande potere, e Peggy Blaine (Mary Louise Parker), membro dello staff di Jake e mossa dalle proprie ambizioni.

Un film molto particolare, che proprio in virtù del suo essere fuori dalle righe ha rischiato di vedere mai la luce, ma che alla fine vanta – oltre a un'intrigante e originale sceneggiatura – anche un cast di eccezione e non solo per quanto riguarda gli attori; a dirigere Goodbye Lover è stato infatti Roland Joffè, che ha collezionato Oscar e premi assortiti sia con Urla del Silenzio, sia con Mission. Tra i suoi ultimi film ricordiamo La Lettera Scarlatta.

Phoenix

Nella città di Phoenix, in Arizona, Harry – un poliziotto dal discutibile codice morale (Ray Liotta – Copland, Qualcosa di travolgente, L'Uomo dei Sogni) – costretto a pagare un debito di gioco che negli ultimi tempi è cresciuto con velocità vertiginosa, decide di mettere in atto un piano, insieme a un gruppo di colleghi, per rapinare il proprietario di un locale a luci rosse e noto esponente nel mondo dello strozzinaggio. Il colpo, che rappresenta l'unica possibilità di salvezza per Harry, rischia però di mettere in grave pericolo anche Leila (Anjelica Huston – Killer: One Good Cop).

Perseguitato dalla Fortuna, Mia Moglie È una Pazza Assassina, Il Cliente), la compagna di Harry.

Phoenix è una pellicola noir che trae la propria ispirazione dai romanzi gialli di Jim Thompson, nella quale non esiste una netta distinzione tra bene e male e i personaggi sono, a loro modo, tutti molto discutibili sul piano etico; tuttavia, come accade spesso nel cinema noir, anche se non esistono dei veri vincitori, nell'inferno che fa da sfondo all'intera vicenda, le piccole vittorie morali dell'eroe possiedono ugualmente un profondo significato.

Terapia e Pallottole

Uno dei più importanti gangster di New York, Paul Vitti (Robert DeNiro), che fin dalla più tenera età è vissuto nell'ambiente della criminalità, è pronto ad assumere l'incarico più ambito tra i malavitosi, ovvero diventare il nuovo leader della famiglia. Fino a questo momento le cose per Vitti erano filate lisce: suo padre era stato ucciso a colpi di pistola qualche anno fa, il padre adottivo Manetta lo aveva guidato nell'ambiente e Vitti si era sempre mostrato all'altezza della situazione. Ora però le cose stanno cambiando.

Alla vigilia della nomina Vitti scopre di non riuscire più a dormire, è diventato scostante e preoccupato ed è affetto da vere e proprie crisi d'ansia: insomma, invece di spaventare a morte le persone sembra che sia proprio lui a soffrire di attacchi di panico.

A risolvere la situazione sarà uno psichiatra della periferia della grande mela, Ben Sobol (Billy Crystal), un uomo che vuole vivere una vita assolutamente tranquilla e che per caso si imbatte in questa curiosa situazione. Ben all'inizio si rifiuta di venire coinvolto, ma una volta conosciuto nel dettaglio il problema decide di accettare quello che sembra essere il caso più interessante con cui abbia mai avuto a che fare.

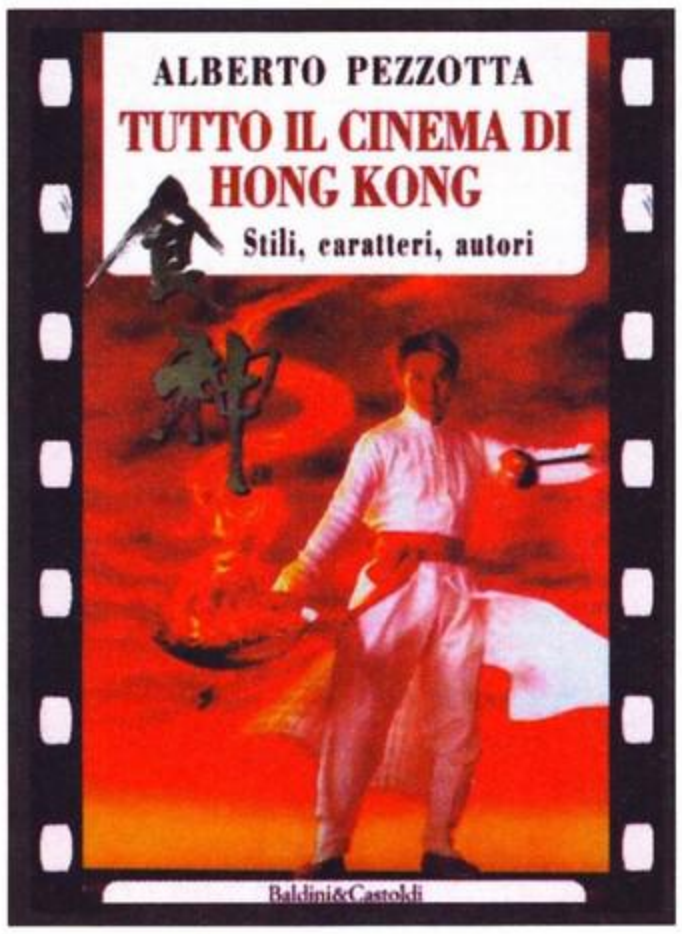
Presentato dalla Warner Bros e in uscita nelle sale a partire dal 21 maggio, Terapia e Pallotole è sicuramente una delle più innovative commedie proposte dal grande schermo negli ultimi tempi: comica e drammatica allo stesso tempo, riesce a non apparire immediatamente scontata e prevedibile.

Ci troviamo di fronte a quello che molti hanno definito un nuovo genere di commedia, che non si limita a voler far divertire lo spettatore, ma cerca di trasmettere al pubblico, oltre al buon umore, anche dei valori su cui riflettere.

FAR EAST FILM – XIII Udine Incontri Cinema

Udine, provincia cinematografica del Sud Est asiatico

Due killer spietati, acerrimi nemici che tuttavia nutrono un profondissimo reciproco rispetto, si danno appuntamento in un bar. Seduti allo stesso tavolo si sfidano, ciascuno con il proprio vino, duellando nell'assaggio, quindi con una sfida balistica a colpi di monetine iniziano a mandare in frantumi bicchieri e bottiglie. Il vino rosso sangue che riempiva i calici inizia a spargersi, presagio dell'impatto col piombo che il destino ha in serbo per loro.
È una sequenza, forse la più appassionante, di A hero never dies, uno dei film sfilati dal 10 al 18 aprile scorsi al Far East Film di Udine, imperdibile rassegna che ha aperto nuovi orizzonti sulle frontiere del cinema orientale: Hong Kong, Cina, Sud Corea, Singapore, per un totale di 53 pellicole che hanno attirato un vastissimo pubblico nell'accogliente cornice del Teatro Nuovo, nonostante le difficoltà intrinseche alla visione – attori con gli occhi a mandorla, dialoghi in lingua originale, sottotitoli in inglese.
Il trait d'union tra le opere in cartellone è stato il vasto successo di pubblico riscosso in patria. Ciò allo scopo di ribaltare il consueto meccanismo per cui i film che da quei paesi giungono in Europa sono in realtà produzioni d'élite, la cui rinomanza è accresciuta dalle vetrine dei festival internazionali e che scarsamente rappresentano i gusti di coloro che affollano le sale del Sud Est asiatico.
Il cinema di Hong Kong ha costituito la spina dorsale della manifestazione. Non sarebbe potuto accadere diversamente, perché quello dell'ex colonia britannica è il movimento di autori e attori che più di ogni altro al mondo sta vivendo momenti di vera gloria, soprattutto grazie alla recente cotta di Hollywood per lo stile dei suoi action movie. La sorpresa è che, ben oltre il riconosciuto talento di Jackie Chan o John Woo – al quale peraltro è stata dedicata una retrospettiva sulle



commedie che ne decretarono il successo in patria tra i '70 e gli '80 – il cinema hongkonghese ha in serbo una serie di talenti straordinari, molti dei quali erano presenti a Udine. In un clima molto rilassato hanno raccontato come sia possibile, anzi necessario per ragioni di budget e di sopravvivenza personale, girare in una settimana o poco più film che, nella resa (dei conti) sullo schermo, non hanno nulla da invidiare alle megaproduzioni a stelle e strisce: soprattutto storie polizieschе e melodrammatiche o B movies che mescolano con grande naturalezza generi apparentemente distanti come gore, commedia demenziale, azione e via affastellando. Il risultato è in ogni caso, salvo rare eccezioni, sbalorditivo almeno quanto i finali, spesso amarissimi, nei quali gli eroi raramente sopravvivono o conservano la loro innocenza. Sorprese analoghe sono giunte dalla Cina; anche in questo caso, bisogna ammetterlo, il cliché di immagini che solitamente giungono a occidente – si tratti o meno di lanterne rosse – è stato ribaltato da pellicole frizzanti, talmente à la page da farci credere di aver intravisto in esse un gusto marcatamente europeo. In

XIII UDINE INCONTRI CINEMA
FAR EAST FILM

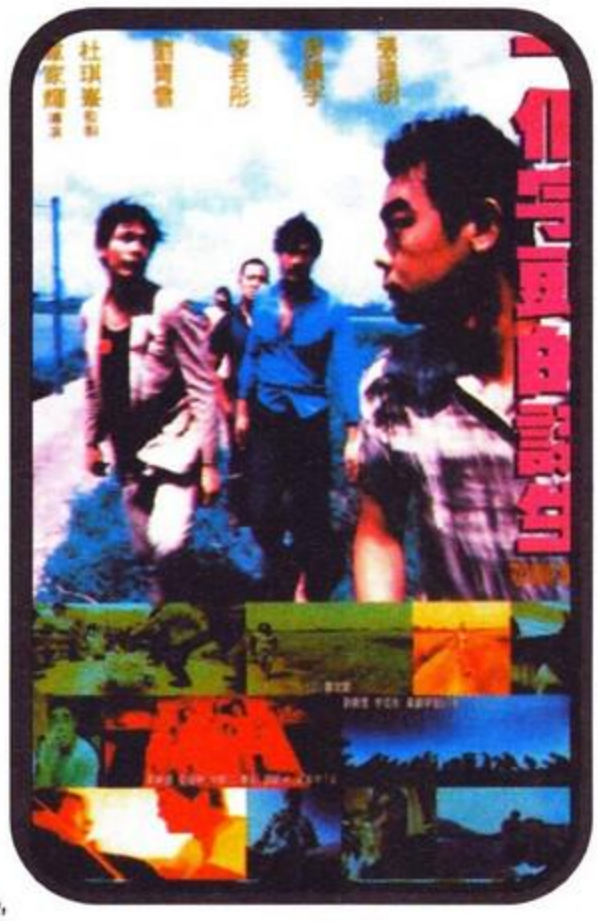
realtà la nouvelle vague cinese, approdata a una rinnovata vigoria dopo decenni di giogo allo statalismo produttivo, propone storie che, nel rispetto della tradizione, mettono in scena la Pechino o la Shanghai contemporanea: ne prorompono soprattutto felicissime commedie sentimentali, briose e malinconiche, o rurali drammi di gioventù, delicati e suadenti come le musiche che li commentano.
Poi, dalla Corea del Sud, seconda forza come numero di film in programma, giunge un'antologia di generi diversi nei quali è sembrato di scorgere la medesima influenza, soprattutto di linguaggio, che Hong Kong ha subito dalla colonizzazione occidentale. Tuttavia, a differenza dell'ex possedimento britannico, dove ogni condizionamento esterno è stato filtrato dalla cultura locale, in ogni pellicola sudcoreana – dalla black comedy all'horror, dal thriller al romance – sembra di leggere un tentativo di appropriamento di modelli altrui, senza una reale capacità di rielaborazione. Nonostante ciò, e forse proprio per questo, l'industria cinematografica sudcoreana appare molto più vivace di quella singaporese, che ha rappresentato in fin dei conti l'unica delusione dei festival. Riprese sciatte – chissà, forse per problemi di budget? – per film molto al di sotto della qualità media della rassegna, contraddistinti da regie sonnacchiose e soggetti che il più delle volte provocavano l'umorismo involontario, tanto che si potrebbe dare alla presenza delle opere di Singapore l'esclusivo valore di materia utile allo studio, non certo all'intrattenimento.
La carrellata di impressioni del cinefilo neofita nelle lande di celluloide del Far East conclude con un paio di considerazioni. Anzitutto va dato al Centro Espressioni Cinematografiche di Udine, ai giovani critici e agli appassionati che lo

compongono, il merito di aver saputo organizzare una manifestazione di sicuro interesse, in grado di divertire ed educare al tempo stesso, consentendo di approfondire culture distanti, ma non per questo meno importanti, attraverso la rappresentazione dei gusti della gente che affolla la penombra dei cinematografi. In secondo luogo, l'esperienza diretta del festival è da consigliare a chiunque abbia occasione di fare un salto nel capoluogo friulano: il sottoscritto, entrato timorosamente in un mondo fatto di complicatissimi ideogrammi, ne è rimasto affascinato al punto di vincere la riluttanza a mettere in un ristorante cinese dopo uno shock mangereccio di vecchia data. Scusate se è poco.

Marco Consoli

Quando la passione diventa divulgazione

Una volta entrati nel vortice (della passione) di titoli, registi e attori hongkonghesi è assai difficile uscirne. Anzi, viene voglia di approfondire l'argomento. L'occasione ci è offerta dal giovane ma affermato critico milanese Alberto Pezzotta e dal suo Tutto il cinema di Hong Kong (Baldini & Castoldi, L. 34.000). Un'opera a dir poco esauriente che, partendo dalla predilezione dell'autore efficacemente filtrata attraverso uno stile imparziale ma mai freddo, percorre sistematicamente i vari aspetti del cinema dell'ex colonia britannica. Il profilo storico – dalle origini delle "ombre elettriche", come definivano il cinema i cinesi, all'esplosione hollywoodiana – si lega imprescindibilmente a un'analisi critica della rappresentazione, degli stili e dei modelli. Poi attraverso l'osservazione dei generi, dal melodramma alla commedia, dalla violenza al fantastico, l'autore delinea lo scarto, culturale e sociale, esistente tra occidente e oriente – differenza che si coglie soprattutto al cinema, regno mistico delle immagini che riflettono gusti, speranze e angosce di diversi popoli di spettatori.
In conclusione, dopo aver sviscerato l'interessante tema dei finali, il libro si chiude con una dettagliata serie di profili: attori, produttori, registi, filmografie e tutto quanto è in grado di ricostruire, frammento dopo frammento, un movimento cinematografico di cui in Italia e in Europa conosciamo ancora troppo poco.



The Very Best of Far East Film

A quanto pare la febbre gialla non ha colpito solo Udine: appassionati in tutta Italia setacciano i pochi negozi che dispongono di film orientali, soprattutto hongkonghesi, rovistano nei siti Internet per accaparrarsi l'ultimo film d'azione, organizzano scambi di videocassette. Per facilitare la ricerca dei fanatici e segnalare ai cinefili delle occasioni di cinema da non perdere, evidenziamo di seguito le migliori pellicole proiettate al Far East Film, alcune delle quali in anteprima europea. Ne indichiamo la provenienza e il titolo inglese, perché è con questo che potreste trovarli prima o poi in circolazione.
A hero never dies, Hong Kong, voto 10. Due killer nemici si odiano ma si rispettano. Quando, durante la madre di tutte le sparatorie, saranno traditi dai rispettivi capi, non resterà loro che unire le forze per vendicarsi. Epico.
...Till death do us part, Hong Kong, voto 10. Fiaba all'incontrario: dalla felicità del matrimonio alla disperazione dell'abbandono e del mancato affidamento della figlia, una donna vede infrangersi il sogno di una famiglia unita. Lacerante.
Expect the unexpected, Hong Kong, voto 9. Mai abbassare la guardia quando fai il poliziotto. Una squadra di sbirri segue due indagini, una insidiosa, l'altra apparentemente di facile risoluzione. Ma a volte i criminali da quattro soldi si rivelano i più pericolosi. Imprevedibile.
The storm riders, Hong Kong, voto 9. Vento e Nube, ragazzini dotati di poteri magici, vengono rapiti da uno stregone allo scopo di addestrarli per sconfiggere il Santo delle Spade. Ma i due si ribelleranno. Fantasy godibilissimo, zeppo di effetti visivi. Fumettistico.
Spicy love soup, Cina, voto 9. Cinque storie d'amore nella Pechino d'oggi. Un matrimonio imminente, un bambino che ama i suoni e una compagna di scuola, una relazione salvata dai giocattoli, un amore nato per strada, una separazione dolorosa. Malinconico.
The phantom lover, Hong Kong, voto 8. Il Fantasma dell'Opera nella Cina degli anni venti. Un amore osteggiato tra un cantante all'apice del successo e la bella promessa al figlio di un potente. Bellissimo tema d'amore e stupefacente ricostruzione in studio del teatro d'opera. Melodrammatico.
The quiet family, Sud Corea, voto 8. La famiglia tranquilla del titolo riadatta un cottage a locanda. Il primo ospite, un barbone, muore misteriosamente. Il sospetto e l'equivoco crescono, e le morti degli avventori pure. Humour nero.
From riches to rags, Hong Kong, voto 8. La migliore commedia di John Woo vista a Udine: un lavoratore scansafatiche vince alla lotteria ma scopre di avere un male incurabile. Assume un killer per farsi uccidere, ma il medico lo avverte che la diagnosi è sbagliata. Slapstick demenziale.
Beastcops, Hong Kong, voto 7. Tre poliziotti hanno quotidianamente a che fare con i criminali della Triade. Uno, integerrimo, vorrebbe fare piazza pulita, ma il secondo, cresciuto in quell'ambiente, cerca di fargli capire che non è così facile. Sfaccettato.
Your place or mine!, Hong Kong, voto 7. Commedia degli equivoci sentimentali. Due amici alle prese con problemi di cuore e di letto. Il primo manifesta la propria inquietudine passando da una donna all'altra, il secondo si innamora del proprio capo, che ha una fama da lesbica. Brillante.

QUALI COLOMBE DAL DISIO CHIAMATE...

Il tema di questo TecnoTGM è il desiderio. Avete presente il desiderio? La divorante necessità di possesso? L'incontrollabile bramosia? Beh, ultimamente ha preso per me la forma di un lettore DVD nuovo fiammante, con relativa scheda di decodifica MPEG e conseguente costruzione in tempi brevissimi di un'imponente DVD-teca che parta da Blade Runner (Director's Cut, ovviamente) e arrivi ad Altman e Orson Welles, magari passando per "l'Alba dei Morti Viventi". Anzi, al posto della scheda di decodifica credo proprio che userò una Voodoo3 3000, che ha quanto leggo ha una qualità della decodifica eccellente (anche se purtroppo non si può dire lo stesso dell'uscita TV). Per me questo è diventato un po' come la Volvo blu del Dott. Frattale di "Mai dire Gol": il ricettacolo di tutti gli impulsi libidinosi. Il problema è che, da quando la mia carta di credito ha fatto conoscenza di Internet e del commercio elettronico, il mio conto in banca non è più lo stesso, onde per cui è giuoco forza attendere tempi migliori e più ubertosi – tempi di portafoglio lussureggiante, per intenderci. Per sublimare la smania, nell'attesa, la soluzione più naturale è stata quella di dedicare questo tecnoTGM proprio alla tecnologia DVD. Ma forse è il caso di fare un passo indietro e di spendere due parole sulla tecnologia ottica alla base dei CD-ROM: infatti tutti sanno, almeno per sentito dire, che la lettura di questi ultimi viene eseguita da un laser, ma molti ignorano i dettagli del funzionamento e della produzione dei CD stessi. Orbene, diciamo innanzitutto che tanto per cambiare l'informazione viene immagazzinata in forma binaria: guarda caso, in informatica la rappresentazione dei dati prende sempre immancabilmente questa forma. In particolare, la superficie interna del CD è costellata da microscopici fori disposti in sequenza lungo una "traccia" che viene letta in sequenza dal raggio laser mentre il CD rotea nel lettore. Date la caratteristiche della superficie riflettente, quando colpisce un buco il raggio viene assorbito o comunque disperso, mentre in corrispondenza delle aree di superficie integra viene riflesso e di conseguenza catturato da un apposito sensore. Questi due stati (raggio disperso/raggio riflesso) realizzano la codifica binaria dell'informazione - attenzione però perché non corrispondono direttamente a "zeri" e "uni" logici... ma è meglio non divagare.

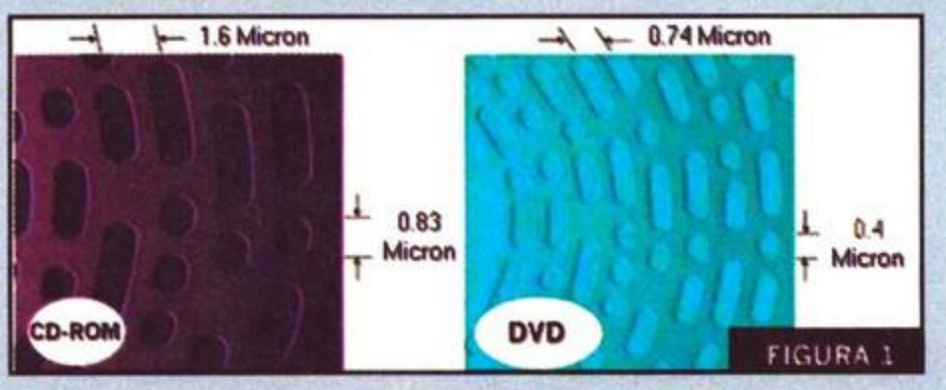


FIGURA 1

A differenza di quanto credono molti, i CD vengono stampati con un metodo meccanico e non "incisi" in qualche modo: questo è proprio quanto accade nel caso dei masterizzatori, ed è probabilmente questo fatto che ha portato alla diffusione della nozione (errata) di cui sopra. L'incisione di un CD-R viene fatta con un laser molto più potente di quello usato per la lettura, che modifica la trasparenza di una pellicola sovrapposta a quella riflettente contenuta all'interno del CD. In questo modo è in grado di modificare selettivamente il grado di riflessione del laser di lettura, dando origine così a un supporto compatibile con lo standard di funzionamento dei CD-ROM tradizionali.
Ma dopo quest'introduzione veniamo al succo del discorso, ovvero i nuovi DVD: il principio alla base di questi nuovi supporti (il cui acronimo, incidentalmente, significa Digital Versatile Disc, o Digital Video Disc secondo altri) è assolutamente simile a quello dei predecessori. Quello che cambia è la velocità di lettura e soprattutto la capienza: pensate che un DVD può arrivare a contenere fino a 17 GB, ovvero circa 17400 MB contro i 640 dei CD tradizionali! Insomma, è un po' come il Pentium II rispetto ai 486 o il Voodoo 3 rispetto alla prima scheda 3dfx: l'architettura non cambia, le caratteristiche di base neppure, ma come Godzilla "size matters", ovvero le dimensioni e la velocità, quando crescono di vari ordini di grandezza, possono davvero fare la differenza.
Molti lettori si sono chiesti (e mi hanno chiesto) con quali tecniche i ricercatori sono riusciti a ottenere simili risultati in pochi anni: niente di particolarmente originale, solo la buona vecchia miniaturizzazione. Guardate infatti la figura 1: la distanza delle tracce tra di loro è stata ridotta dai 1,6 micron dei CD a soli 0,74; la lunghezza minima dei "pit" o buchi è passata da 0,83 micron a 0,4. In pratica la densità delle buche (e quindi dell'informazione) si è più che quadruplicata (e incidentalmente, se la cosa vi può interessare, questo ha comportato anche una variazione della lunghezza d'onda del laser di lettura).
La tecnica più interessante da discutere qui, anche perché più originale, sta nel fatto che ora è possibile realizzare dischi ottici a più strati: infatti il disco più semplice, quello da 4.7 GB, ha un solo strato su una sola faccia del disco, come i vecchi CD-ROM. Ma adesso esiste la possibilità di incollare due strati uno sull'altro mettendo nel mezzo un materiale semiriflettente, che influenza il passaggio del laser; in questo modo basta inserire una lente e agire su essa per "mettere a fuoco" l'uno o l'altro strato, raddoppiando la capienza rispetto al caso singolo. Potete vedere in Figura 2, partendo dall'alto, un DVD a singola faccia, singolo strato (denominato DVD-5); quindi nel centro uno a singola faccia e doppio strato da 8.5 MB (DVD-9).

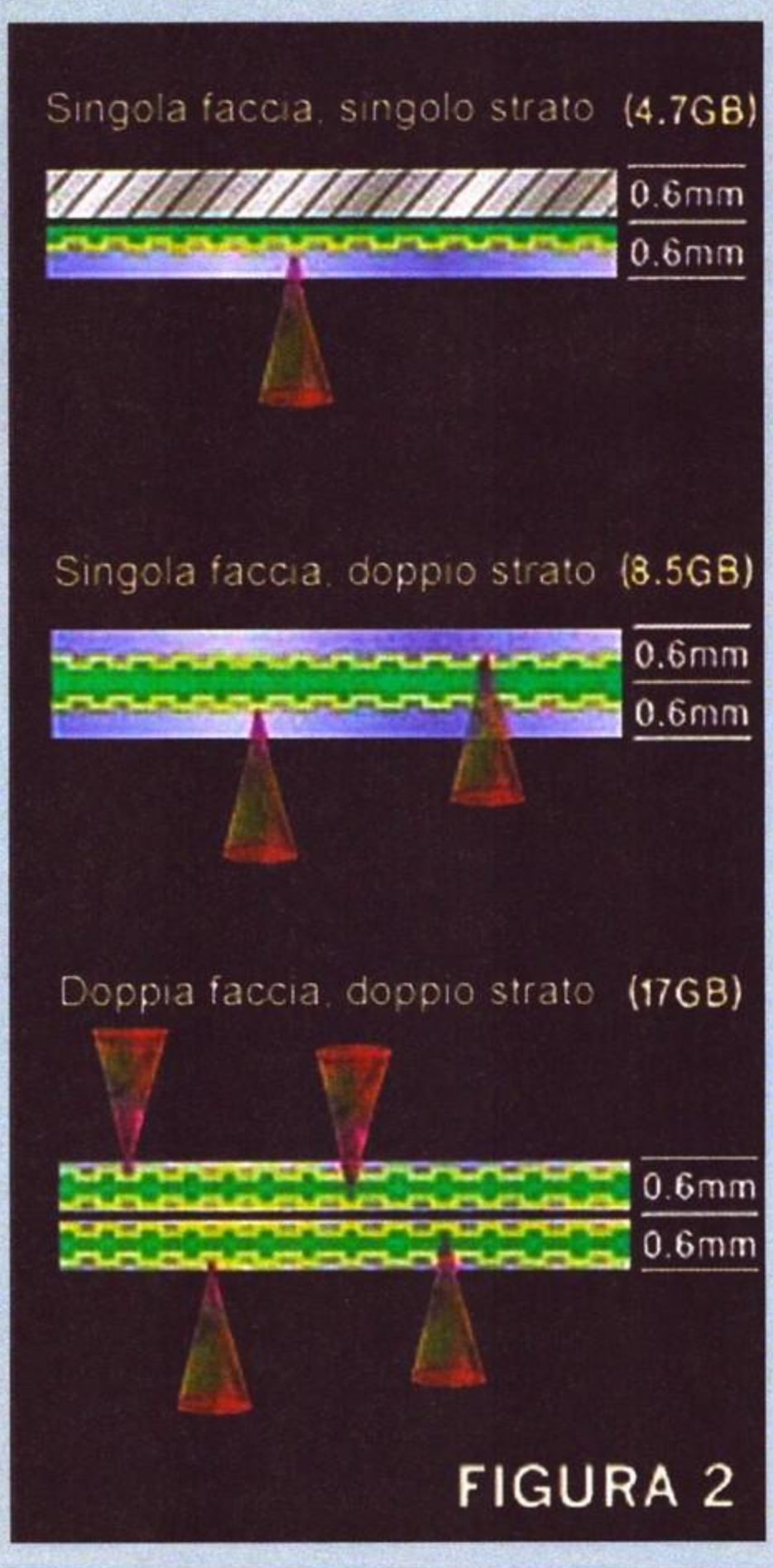


FIGURA 2

L'ultimo caso, quello più in basso, raffigura proprio uno dei fantomatici DVD super-capienti da 17 GigaBytes (DVD-18). Ma come viene realizzato? Niente di più banale: come potete vedere in figura, non si tratta d'altro che di due DVD-9 incollati uno contro l'altro alla maniera di un tramezzino, letti in contemporanea da due diverse testine o raggi laser che dir si voglia. Semplice, no?
Ora è il caso di spendere due parole sulle differenti generazioni di lettori DVD. All'inizio delle loro diffusione infatti si erano fatti la brutta fama di non leggere i CD tradizionali e in particolare quelli masterizzati (i CD-R): ebbene, questi problemi sono stati risolti con la seconda generazione di lettori, che però non riuscivano ancora a leggere quelli riscrivibili (i CD-RW). Anche questo inconveniente è stato ovviato con la terza generazione, e se pensate che ora - se non erro - siamo arrivati alla quarta, potete stare tranquilli... il rischio di vedere i propri amati supporti trasformarsi in ciarpame da un giorno all'altro è definitivamente scongiurato.
E per quanto riguarda il formato dei dati immagazzinati? Molti di voi sapranno che gli stessi CD-ROM supportano una quantità di formati diversi, e anche i profani come minimo sanno la differenza fra tracce dati e tracce audio. Ebbene, in questa direzione è stato decisamente fatto un passo avanti, dal momento che ora è previsto un solo formato universale per audio, video, dati o qualsiasi combinazione dei tre: il formato si chiama UDF, ennesimo acronimo che in questo caso significa appunto Universal Disc Format. Naturalmente l'UDF è compatibile all'indietro con tutti i formati CD e in particolare con il famoso standard ISO 9660, ed è per questo che ora i lettori DVD possono trangugiare senza paura qualsiasi cosa gli si schiaffi dentro.
Il mese prossimo, magari, parleremo in dettaglio della codifica MPEG utilizzata per il video: ora sarà meglio che chiuda qui, per una volta mantenendo il numero dei caratteri scritti sotto il livello di guardia, anche perché altrimenti le figure verrebbero immancabilmente ridotte alla dimensione di un francobollo e questo mese è proprio il caso che si vedano decentemente... arrivederci quindi, e cominciate a risparmiare per comprare via Internet in DVD tutti i film di Jackie Chan!

Stefano "voglio la Volvo blu" Gaburri

LA POSTA DEL PASTORE

Come al solliitoooo declino ogni responsabilità dai danni che potreste provocare leggendo queste pagine e mettendo in pratica il loro contenuuutoooo. Ciaaaoooo!

L'eclettico Pastore.

RIVITALIZZARE UN P166

Caro PASTORE, sono un povero ragazzo di 14 anni che desidera di saperne un po' di più sull'hardware. Vorrei sapere quali sono le pubblicazioni da te considerate meritevoli di consultazione sul mondo dell'hardware (ahi ahi, una ripetizione by Prof. di Lettere). Il mio PC è un P166 MMX, Mother Board ASUS TX97-E, 32 MB di RAM, 3 dischi fissi per un totale di ca. 5 GB e visto che ho un piccolo budget vorrei sapere da te quali sono i pezzi da te consigliati e gli stratagemmi per fare andare il computer più veloce (overclock incluso).

Ciao da Roby.

Hmmm, mi verrebbe quasi voglia di non aiutaaartiiii! Un misero P55C (Pentium MMX) quasi all'inizio del terzo millenniiioooo! Se dovessi proprio essere spassionato ti consiglierei di upgradare scheda madre, CPU, scheda sonora, scheda video... anche il case, perché ogni tanto bisogna pur cambiaaarloooo! Visto che comunque quello che scrivo viene controllato costantemente dai Bovas, vedrò di consigliarti qualcosa di più economiiicooooo... Certo che un bel dual-Xeon con controller RAID UWSCSI2 è un'altra coooosaaaa... OK, ho capito, la smetto... In ogni caso il sistema in tuo possesso è un po' inadeguato se messo a confronto con le applicazioni più recenti (soprattutto i videogiochi), davvero affamate da CPU. Il mio consiglio spassionato sarebbe quindi quello di sostituire per lo meno la scheda maaadreeee con una super socket 7, e il processore con un K6 3D a 400 o 450 MHz, il cui prezzo è in calata libeeeraaaa a causa dell'uscita del K6 III (K6 3D + 256 Kb di cache di secondo livello direttamente montanta all'interno della CPU). In questo caso suppongo dovrai upgradare anche la RAM, a meno che tu non disponga di memoria DIMM PC100 (anche se ho visto DIMM non PC100 funzionare tranquillamente a 100 MHz). La spesa dovrebbe essere inferiore al mezzo miliooooneeee, una cifra sicuramente accettabile in rapporto all'aumento di prestazioni che otterreeestiii. Se tu potessi disporre di ancora un po' di soldi ti consiglierei anche di accaparrarti una bella Voodoo 2 da 12 MB, anche il prezzo di queste schede sta scendendo visto che verranno sostituite in breve dalle nuove Voodoo 3. Se invece hai intenzione di "tirare fuori" il meglio dall'hardware a tua disposizioooooneeee (si legga overcloccare), dovresti per lo meno sapere se la tua scheda madre supporta velocità di BUS superiori ai 66 MHz canoniiiciiii, come 75 o 83 MHz. Dico questo perché la maggior parte dei P166 MMX presenta il moltiplicatore bloccato a 2.5X e, quindi, si rivela necessario innalzare il BUS per aumentarne la frequeeenzaaaa (per sapere se la tua scheda madre supporta per lo meno i 75 MHz è sufficiente controllare sul manuale della stessa se è possibile montare un Cyrix 6x86 200+; in caso affermativo ricavati la jumperatura corretta per la frequenza del BUS). Le frequenze che otterresti sarebbero rispettivamente 75 x 2.5 = 187.5 MHz e 83 x 2.5 = 207.5 MHz. PS: prima di gettare la spugna, se la nuova configurazione risultasse essere instabiiileeee ti consiglio di innalzare leggermente il voltaggio del core del processoooreeee: in genere in questo modo si risolvono molti problemi di instabiiiiitàaaa; e mi raccomando, utilizza il solito ventolozzo fantozziano e la pasta termo-conduttiiiivaaaa! Ciaaaaoooo!

AMD K6 A 380 MHZ?

Incredibile Pastore vengo subito al punto saliente di questa mia missiva: un dubbio atroce che non mi lascia dormire la notte... Infatti qualche giorno fa ho abbandonato il mio vecchio P233 MMX per passare ad un K6 3DNow! 380 MHz che è proprio la ragione dei miei dubbi (dimenticavo che è montato su MB Asus P5A). Non so se ho fatto la scelta giusta e se non lo sarebbe stata, invece, quella di optare per un processore Intel, che in effetti mi sarebbe costato molto di più ma che non mi avrebbe messo in dubbio riguardo la sua affidabilità (è sempre Intel). Ora, o mitico Pastore, dammi una risposta, annulla i miei dubbi, e dimmi come posso eventualmente overcloccare il mio nuovo processore (a quanto lo posso portare, trucchetti vari ecc. ecc.). Ringraziandoti anticipatamente (perché mi rispondi veerooo?) ti faccio i miei complimenti per la tua professionalitàaaaaaa, continua così che sei eccezionaaaleeeeeeeeee.

Lo soooo, comunque ti ringraziiiooo lo steeessoooo! In ogni caso ho da comunicarti una bella notiziiiaaaa: il tuo K6 3D, se davvero funziona a 380 MHz, è già stato overcloccato a 95 x 4, a meno che non sia uscito un nuovo modello a tale frequenza e io non lo abbia sapuuutoooo... Posso immaginare quindi che si tratti di un modello a 350 MHz. In questo caso puoi provare ad innalzare ulteriormente la frequenza e portare il tutto a 400 MHz (100 x 4), ritoccando eventualmente anche la tensione di alimentazioooneeee dai soliti 2.2v a 2.3 o 2.4v, ma solo nel caso in cui dovessi incorrere in problemi di instabiiiiitàaaa (e sempre se la scheda madre te lo permette). Ricordati anche di raffreddare il tutto adeguatamente.

CELERON 300A DIFFICILE DA OVERCLOCCARE

Oh venerabile Pastore, ti scrive una allegra pecorella che dopo aver aggiunto della pasta siliconica alla sua dentiera ed essersi tosata il pelo per evitare di surriscaldarsi ha deciso di overcloccare il suo computer (braaavooo! NdPastore). Possiedo un Celeron 300A, motherboard Mentor 440BX, 64 MB PC100 (un unico banco sul primo slot), scheda video S3 Trio64v+ 2 MB e Creative Voodoo 2 12 MB. Ho sentito che il mio processore può essere portato facilmente a 450 (4.5 x 100), ma i nuovi Celeron hanno il moltiplicatore bloccato e le schede madri, che lo riconoscono come un Celeron, non lo fanno andare a 100 MHz. Con la mia MB è possibile impostare via BIOS i valori del moltiplicatore e del bus (che può essere regolato fino a 83, anche se la MB supporta anche i 150!!). Il risultato è che in teoria potrei portare il processore almeno fino a 416 (83x5.0), ma in pratica, qualunque valore io setti, il computer non parte dopo essere uscito dal BIOS. Solo rimettendo i valori per il 300 il computer riparte. Ho provato persino il trucco del contatto B21: non parte! Che sia la scheda video che non regge i 100? Oppure dovrei aumentare il voltaggio da 2,0 a 2,1? Cosa mi consigli di fare? Ho comprato il 300A proprio per overcloccarlo e la scheda madre dovrebbe permettermi di andare a 450 (secondo alcune voci sui newsgroup). Grazie dell'attenzione e buona pascolata!!

Savino Salvatore.

Come ben saprai tutti i Mendocino presentano il moltiplicatore bloccato alla loro impostazione staaandaaaard, nel tuo caso 4.5. A causa di questo per effettuare l'overclock del processore è necessario agire sulla frequeeeenzaaaa del BUUUUS... Per quanto riguarda la frequenza di 83 MHz potrebbe essere qualche componente che non regge l'overclock, ma il discorso non vale per i 100 MHz, in quanto le varie frequenze di funzionamento del BUS PCI e dell'AGP vengono mantenute staaaandaaaard. Quando hai isolato la pista B21 sei comunque riuscito ad impostare i 100 MHz nel BIOS? Mi sembra impossibile che il computer non si aaavviiii, al massimo dovrebbe negarti tale settaggio come priiimaaaaa. Non è che hai inavvertitamente coperto qualche altra piiistaaaa? Ti consiglio di riprovare ad isolarla e a riscriveeermiiii. Prova anche ad innalzare di poco il voltaggio, potrebbe essere anche quello il problema, ma in questo caso si dovrebbe manifestare durante o dopo la fase di POST, non di certo priiimaaaa. Purtroppo, con le poche informazioni che mi hai comunicato, non posso aiutarti più di coooosiii.

RIANIMIAMO IL CASE DEL 386!

Carissimo Pastore, questa è in assoluto la prima volta che ti scrivo, eppure leggo TGM ormai da molto tempo. Vorrei porti un quesito di importanza per me vitale: io sono forse rimasto l'unico possessore tuttora esistente niente di meno che di un vecchissimo computer... Tale 386SX 16 MHz, 8 MB di RAM e disco fisso da 120 MB (bleah!, così non lo dici tu!!!). Visto che la mia situazione è assolutamente paurosa, avrei pensato, date le mie precarie disponibilità economiche, di comprare mano a mano i pezzi da sostituire nella mia vecchia 500. Avrei pensato, per cominciare, ad AMD K6 II 3D 300 MHz, una buona scheda madre (a proposito, quale mi consigli, a un costo relativamente basso?), e poi 64 MB di RAM, un disco fisso da 4 Gb e una nuova scheda video. Cosa pensi della mia scelta? Aspetto la tua risposta con ansia, anche perché non posso più tollerare di essere così indietro coi tempi! Ti saluto.

Davide Chiecchi.

Purtroppo per te l'upgrade è da effettuare in un sol cooolpoooo, dato che ti è praticamente impossibile utilizzare la vecchia componentistica in tuo posseeessooo: la RAM sarà sicuramente a 30 contatti e va sostituita con DIMM PC100, il processore e la scheda madre li devi poi acquistare insieeemeeee. Sarebbe anche un peccato utilizzare il nuovo hardware con una scheda video ISA e un disco fisso che funziona in PIO Mode 2, non creeeediiii? Rompi il salvadanaio e regalati questo upgrade! Per quanto riguarda la scheda madre ti consiglio una Epox (non mi ricordo il nome del modello, ma è super 7 in standard AT), una Tyan Trinity (sempre in standard AT, super 7 e con 1024 Kb di cache on board) o una Shuttle 591p, tanto per citare i modelli con cui sono venuto in contatto e che mi hanno soddisfaaattoooo... Mantenendo il fattore di forma AT ti è possibile risparmiare sul case e riutilizzare quello del 386. Per quanto riguarda la sezione video mi affiderei ad una bella Riva TNT, oppure alla più economica scheda video che riesci a trovare + Voodoo 2 da 12 Mega.

MASTER PIX

Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

NUMEROSE OFFERTE
SU TITOLI CD-ROM
E PLAYSTATION

PREZZI IMBATTIBILI
PER PC ASSEMBLATI

SONY PLAYSTATION
L.249.000

VENDITA ANCHE PER
CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.15.000
PER ORDINARE BASTA UNA
TELEFONATA PAGHERETE IN
CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE
VARIAZIONI TELEFONARE
PER CONFERMA

TEL. 0331-620430
E-MAIL : MASTERPX@TIN.IT

TITOLO CD ROM		TITOLO CD ROM		TITOLO CD ROM	
Age Of Myst	95.000	**Alpha Centauri**	95.000	**Abe's Exoddus**	85.000
Alien Intelligent	85.000	Alien Resurrection	105.000	Apollo 18	75.000
Biosys	95.000	**Asghan**	95.000	Atomic Bomberman	85.000
Black Dahlia	115.000	**Backgammon**	65.000	Axis & Aliens	105.000
Broodwar Data Starcraft	59.000	Baldur's Gate Data Disk	30.000	**Baldur's Gate**	85.000
Commands data	59.000	Bioheaks	85.000	Battaglia Navale	65.000
Discworld Noir (ITA)	95.000	**Blaze & Blade**	65.000	Blood 2	75.000
Driver	85.000	**Carmageddon 2**	95.000	**C&C Tiberian Sun**	Tel.
European Airwar	95.000	Chess Master 6000	85.000	**Caesar 3**	95.000
F-16 Aggressor	95.000	Civil war 2	85.000	Cina	115.000
Fly	95.000	Colin Mc Rea Rally	85.000	**Civilization Call Power**	95.000
Gudget Ita	85.000	**Diablo 2**	Tel.	Cluedo 2	85.000
Imperialism II	95.000	Drakan	85.000	Crime Killer	89.000
Israeli Air Firce	95.000	Dungeon Keeper II	Tel.	Deo Gratias	105.000
King Quest 8	95.000	**Earth Worm Jim 3D**	85.000	Dune 2000	105.000
KKND 2	95.000	Expendable	85.000	**Falcon 4.0 ITA**	95.000
Lander	85.000	**Extreme G 2**	75.000	Fleet Command	105.000
Live Wire	69.000	**Fallout II**	85.000	Galapagos	105.000
Luftwaffe Commander	95.000	Fifa 99	99.000	Grand touring	95.000
Machines	85.000	Gez 2 3D	85.000	Hardline	95.000
Madden 99	95.000	**HAB-12**	Tel.	**Heavy Gear 2**	95.000
Madtrax	85.000	**Kingpin**	85.000	Hedz	105.000
Man King	105.000	Links 99	115.000	Heretic 2	95.000
Might And Magic 6	85.000	**Midnight GT**	95.000	Jet Fighter Full Burn	95.000
Motor Mash	85.000	Motoracer II	105.000	**Land Of Lore III**	105.000
Nascar Racing 99	105.000	**Mountain Biking**	85.000	Mig29+F16	125.000
Nhl 99	10.500	Nightlong	85.000	**Myth 2**	75.000
No Fear Downhill Biking	85.000	Player Manager 98/99	75.000	Nba Live 99	95.000
Official F1 Racing	95.000	Power Chess 2	85.000	Newman Hass Indy Car	95.000
Power Play Hockey 98	95.000	Pro Pilot	105.000	**Populus 3**	115.000
Puma Street Soccer	65.000	Railroad Tyccon 2	95.000	**Racer**	105.000
Reah	75.000	Raimbow Six	95.000	**Resident Evil II**	95.000
Recoil	105.000	Red Line	105.000	S.Pang Colletion	95.000
Red Baron 3D	75.000	**Return Krondor**	95.000	Saga	105.000
Ring	105.000	River World	95.000	Sensible soccer Club Ed.	85.000
Rollercoaster Tycoon	95.000	Rocky Horror Show	85.000	**Settlers 3**	95.000
Scottland Yard	105.000	**Rollcage**	85.000	Sim Safari	95.000
Scudetto 3	95.000	**Rubiks Games**	65.000	Startreck Klingon Honor...	105.000
Silver	99.000	**S.C.A.R.S.**	85.000	**Starwars** Episodio 1	105.000
Sim City 3000	105.000	Savage Arena	65.000	Street Skater	105.000
Soul Reaver	95.000	Settlers III Data Disk	49.000	**Tanquska**	95.000
Starshot	69.000	Shadow Master	85.000	Test drive 4x4	95.000
Tenka	95.000	Shogo	85.000	**Test drive 5**	95.000
The 5 Element	95.000	Spearhead	95.000	Toca Touring Racer Car II	95.000
Tiger Woods 99	105.000	Speed Master	95.000	Tomb Raider 3	99.000
Total Annihilation:Kindoms	95.000	Starcraft Battle Chess	105.000	Trespasser	105.000
Turok II	95.000	Superbike World Champ.	95.000	Triple Play Baseball 2000	105.000
Uefa Champ.League 98/99	95.000	Vangers	105.000	**Viva Football**	85.000
Unreal Tournament Edition	95.000	Viper Racing	75.000	**V-Rally**	75.000
Wargames	105.000	Warhammer 40000	95.000	X-Game Proboaders	10.500
WW Fighter 2	115.000	Warzone 2100	95.000	**X-Wing Alliance**	105.000

M-GAMES

Via Giuba 28/A - 20132 Milano Tel./Fax: 02.28.94.641

PlayStation

NINTENDO 64

intel inside pentium II

AMD K6-2 3DNow!

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

RITIRIAMO I TUOI GIOCHI USATI, SULL'ACQUISTO DI ALTRI GIOCHI ANCHE PER CORRISPONDENZA!!! CHIAMACI PER INFORMAZIONI

GIOCHI PLAYSTATION
USATI DA LIT. 20.000 / NUOVI DA LIT. 49.000

GIOCHI NINTENDO 64
USATI DA LIT. 50.000 / NUOVI DA LIT. 79.000

GIOCHI P.C.
USATI DA LIT. 20.000 / NUOVI DA LIT. 39.000

Se vuoi essere informato su tutti i nostri prodotti e le nostre promozioni, compila e inviaci questo tagliando per fax o per posta.
Desidero ricevere GRATIS il vostro listino prezzi ed essere sempre informato sulle vostre promozioni e offerte su: (barrare una o più caselle)

PLAYSTATION ❑ NINTENDO 64 ❑ P.C. Hardware ❑ P.C. Software ❑

Inviatemi il listino per FAX al numero: _____

Il mio fax rimane acceso nei seguenti giorni e orari _____

E-MAIL _____

Per posta al seguente indirizzo:

Cognome _____ Nome _____

Indirizzo _____ N. _____

C.A.P. _____ Località _____

Oppure consultate il nostro sito:

www.m-games.it

Come ordinare	Vantaggi	Svantaggi
per telefono al numero 02.28.94.641	evasione veloce dell'ordine	difficoltà a prendere la linea
per posta spedendoci il tagliando	NESSUNO	l'ordine può non arrivare o può impiegare tanto tempo
per fax (24h su 24h) al numero 02.28.94.641	evasione immediata dell'ordine	NESSUNO
Su Internet www.m-games.it **Consigliatissimo**	Velocissima evasione dell'ordine con **SCONTI** particolari	Non avrete diritto alla spedizione gratis e non possiamo permutarvi l'usato

grande promozione: GARANZIA DI RIACQUISTO

Se acquisti un gioco per P.C. e non ti piace oppure scopri che non va bene per la tua configurazione, te lo rivalutiamo anche fino al 90%; così non avrai perso i tuoi soldi e con una piccola differenza potrai prenderne un altro.

CONSEGNE GRATIS ordinando almeno 2 prodotti oppure ordinando anche un solo "Gioco Nuovo" per Playstation o Nintendo 64

PROMOGRAPH *advertising*

LE VOSTRE LETTERE VANNO INVIATE A XENIA EDIZIONI
TMG MAIL - CASELLA POSTALE 853 - 20121 MILANO
tgmmail.xol@galactica.it

INCIPIT POLEMICO

Clinton gioca con i videogiochi: passa dalle otto alle dieci ore davanti al computer. Come faccio a esserne certo? Beh, a dire il vero si tratta solo di una mia congettura, ma nasce da presupposti corretti. Gli indizi ci sono tutti. La TV lo sa, la TV ha sempre ragione. In TV ci vanno solo gli psicologi e i sociologi che sanno tutto loro e che giustamente pontificano da quel moderno focolare domestico che tutti noi abbiamo eletto a nostra guida spirituale, perché noi gente ignorante e priva di senso critico dobbiamo abbeverarci costantemente della Sapienza, quella infusa tra uno spot e l'altro. Loro dicono che giocando si diventa violenti. Milosevic dev'essere necessariamente un campione di Quake, soprattutto in deathmatch. A Bill non deve essere andato giù l'ultimo duello in multiplayer... E tutti i soldati impegnati sul fronte? Li hanno reclutati via e-mail: hanno spedito una di quelle lettere 'tipo spam' che recitava più o meno: "basta sparare per finta, arruolati e potrai ammazzare la gente sul serio!" e allora ecco che tanti internauti si sono scollegati da Kali e sono andati in Jugoslavia, pronti a un attacco di terra. Non vi dico i soldati Serbi impegnati nella pulizia etnica: loro poi erano i campioni mondiali di Carmageddon. Adesso hanno smesso di giocare, c'era tutto un popolo da sterminare sul serio: vuoi mettere il divertimento? Eh sì, tutti giocatori, tutti internauti. E i killer professionisti? E chi sfrutta i bambini facendoli lavorare 14 ore al giorno in fabbriche fatiscenti per un tozzo di pane? Loro poi sono collegati a Internet tutto il giorno, magari ai siti che si trovano a iosa inserendo 'Lolita' nei motori di ricerca.
A poche centinaia di chilometri da qui si stanno compiendo delle violenze atroci, fin grottesche nella loro inumana assurdità e qui c'è ancora chi ha il coraggio di presentarsi in TV e giustificare gli atti dei pazzi (sassi lanciati dal cavalcavia, stragi nelle scuole americane, baby-killer che uccidono per poche decine di migliaia di lire, ecc.) dando la colpa ai videogiochi. E il bello è che in giro c'è anche chi li ascolta...

Noi Bovas

PIRATERIA E VIOLENZA

Carissima redazione di TGM, sono un vostro accanito lettore dai tempi che precedono il numero 100 (non ricordo quanti, forse il 99!), inizialmente a scrocco da un mio amico, poi indipendente (è aumentata la quantità di denaro a mia disposizione!). Non mi dilungo in inutili complimenti, che comunque non quantificherebbero adeguatamente il ruolo fondamentale che la vostra rivista svolge ogni mese nella mia vita (senza di voi avrei un intaso viscerale da far paura) (troppo buono... NdD) e passo subito a esprimere le mie personali opinioni sui temi che mi sono prefissato di trattare:

1) la pirateria: sono un felice acquirente di software pirata (della serie che sto ascoltando una compilation copiata da un CD masterizzato con il MusicMatch Jukebox crackato!) e non mi vergogno di dirlo. Infatti trovo inaudito che nel nostro paese il software originale sia venduto a prezzi esorbitanti (vedi un Caravaggio per ogni CD) mentre negli altri paesi ciò non accade. Ma è ovvio! Chi è disposto a spendere cento carte per avere in più la copertina e il libretto di istruzioni rispetto alle otto carte che servono per comprarlo copiato? Io ho pochissimi CD originali (qualcuno musicale regalatomi al compleanno) però sarei felicissimo di comprarli se questi costassero almeno un terzo del prezzo attuale. Infatti sono contento della politica della Dynamic Multimedia per la distribuzione di Pc Calcio, perciò continuo a prenderlo originale tutti gli anni e lo farei anche con altri titoli se questi costassero 25/30.000 lire. Dato che questo i distributori italiani non lo capiscono, che continuino a fregarsi da soli, tanto lo sanno che metà, se non di più, dei loro guadagni va in fumo per la pirateria... e la soluzione la conoscono, senza volerla mettere in pratica.
Contenti loro!
Passiamo al secondo punto: 2) la violenza nei videogiochi: come già affermato inizialmente lo scopo di questa missiva è quello di esprimere delle mie personali opinioni e quindi non mi dilungherò affatto in discussioni sulla moralità o immoralità di alcuni videogiochi. Voglio solo dire che io provo gusto (quanti sarebbero pronti a giurare il contrario?) a fare una bella partita a Carmageddon o Sin, tanto per citarne un paio, nei quali la violenza è gratuita (vedi schiacciare donne, monaci, pecorelle - povero Pastore!!! - fare buchi in fronte a qualunque cosa si muova), anche perché così posso immedesimarmi a pieno in quello che è lo spirito del videogioco: trasportarmi in un mondo diverso e alternativo dove poter fare cose che nella vita reale sarebbero impensabili. Questo è il vero scopo dei videogames, non quello di offrirci un modello di vita da seguire; trovo assurde tutte le polemiche che vengono ogni volta sciorinate all'uscita dei vari Carmageddon & Co., che alla fin fine non fanno che aumentare la curiosità sul titolo (e quindi le vendite). Gradirei molto l'onore della pubblicazione, ma sarei ugualmente contento se mi rispondesse privatamente (hotblood@tin. it) (della serie "Dimmi il tuo indirizzo e-mail e ti dirò chi sei!!!). Byez.

Valerio "Thunder ^ " Ammendola.

Devo confessare, in tutta sincerità, che discutere sulla pirateria mi ha profondamente stancato: affronto il problema da ormai troppi anni (diciamo otto?) e troppo spesso mi ritrovo a rileggere le stesse opinioni trite e ritrite, nonché a rispondere dicendo quello che il mio spirito razionale mi suggerisce, cosa che non cambia con il passar del tempo (ovvero anche io alla lunga tendo a scrivere le medesime cose nelle risposte!). Quanto Valerio dice infatti non è di certo una novità: se i prezzi fossero molto più bassi probabilmente l'utente medio sarebbe spinto ad acquistare tutto originale, o per lo meno ad acquistare più prodotti originali... Vorrei comunque vedere quale software house potrebbe fronteggiare il prezzo competitivo dei famosi CD Twilight (e ci credo, chi li produce non ci spende nulla!), in cui sono contenute decine e decine di programmi, anche con il loro bell'installer... Come vedi non ho nulla di nuovo da mettere in pentola. Uno dei motivi che mi ha spinto a pubblicarti è il fatto che, comunque, hai scelto di venire allo scoperto e di non celarti dietro al solito pseudonimo che non significa niente, questo per lo meno dimostra coraggio e convinzione nelle proprie opinioni. Per quanto riguarda il secondo punto mi trovo perfettamente d'accordo con te: a mio avviso lo scopo educativo dovrebbe essere l'ultimo da considerare in un videogioco, dopotutto nella vita di tutti i giorni ci sono già cose educative in abbondanza... Come il moralismo di certi programmi televisivi. I videogiochi, come dice la parola stessa, sono dei giochi, devono divertire, svagare, regalarci dei momenti di relax... E se una persona si rilassa a frantumare alieni... beh, non ci trovo nulla di male (e nemmeno a investire delle innocenti pecorelle virtuali, appunto, VIRTUALI). Censurare i prodotti come avviene un po' qui in Europa è una azione profondamente discutibile, ci viene tolta la libertà di scegliere, come se noi fossimo tutti degli psicolabili cerebrolesi, altamente suggestionabili e da tenere sotto controllo. L'unica forma di censura che ammetto è quella che si riferisce all'età: non credo che per un bambino di cinque anni potrebbe essere formativo giocare con un gioco molto violento, ma solo perché ha cinque anni; una volta divenuto adulto dovrebbe essere libero di scegliere. E oltretutto i giochi violenti sono per adulti, non di certo per bambini... Quindi che senso ha far diventare il sangue verde, per esempio? Per concludere vorrei ricordare l'accanimento manifestato dal quarto potere (si legga: la stampa) nei confronti di un qualcosa di incomprensibile e comunque pericoloso, ovvero l'informatica, Internet e così via... E gli stessi giornalisti chiudono tranquillamente tutti e due gli occhi sulle schifezze che ormai tutte le emittenti ci propinano in prima serata... Lì si che la violenza è tangibile! Questo non vuole essere un inutile sfogo, ma un invito alla riflessione.

UN PESCE BEN RIUSCITO?

Cara redazione di TGM, Qual è il confine tra uno scherzo e una presa in giro? Immagino che non lo sappiate, altrimenti, prima di mandare in stampa il numero di Aprile, ci avreste pensato sopra un po' di più. Mi spiego meglio: come ogni anno aspettavo il numero di Aprile per cimentarmi nell'ormai leggendaria ricerca degli articoli-pesce con cui infarcite la rivista (a proposito: certo, Monkey 3 è stato eccezionale, ma volete mettere con la foto del Paolone armato di spazzolone?). Quest'anno però qualche cosa non ha funzionato. Sfoglio la rivista e, a parte i casi più evidenti (e sicuramente geniali) come l'empeg con tanto di logo linux, il Microsoft DINING SERVICES, Deer Hunter II e l'imperdibile ISIS, non sono riuscito a scovare il consueto pesce grosso o perlomeno: POTEVANO ESSERE TUTTI PESCI!!!! Unreal Tournament? Certo, c'era la firma di FBS sulla manica del soldato in copertina, ma potrebbe aver semplicemente firmato il suo lavoro di adattamento alla stampa. Braveheart? Come mai esce un gioco chiaramente ispirato a un successo cinematografico dopo anni dall'uscita non solo nelle sale ma addirittura in videocassetta? Volevano pagare le royalty a ogni costo per avere un nome ormai vecchio? Team Fortress Classic? Un gioco che, già da solo, sembra uno scherzo. Insomma, almeno una volta bastava cercare il gioco più strepitoso e sconvolgente della rivista e c'erano ottime possibilità di aver individuato il pesce. Oggi però questo discorso è più difficile da sostenere: la tecnologia nel mondo videoludico ha talmente potenziato i nostri fidi PC che ormai più niente ci può sembrare, almeno da un punto di vista implementativo, impossibile. E allora, anche se avete fatto un pesce troppo simile alla realtà per essere scoperto, dov'è il problema? Semplice, a mio avviso almeno, non è divertente per il lettore sapere che quello che sta leggendo potrebbe non essere vero senza una concreta e sicura possibilità di scoprirlo, soprattutto contando il fatto che si pagano 15.000 lire per la rivista! Questo vuol dire essere presi in giro.

Alino.

Hmmm, e che dire di un vecchio pesce di aprile apparso tra le pagine di Zzap!, in cui si parlava di un improbabile, ma credibilissimo, seguito di Zac McKraken? Un bel pesce deve sapersi camuffare adeguatamente, non trovi? Che senso avrebbe se tutti fossero in grado di individuarlo in 3 secondi? E comunque si tratta di un innocente scherzetto, non di certo di una presa per i fondelli... Fossi in te comunque leggerei attentamente la preview di Tiberian Sun 3D...

SEMPRE SUL PESCE...

Ahahaha... bello il tonno di aprile con Tiberian Sun 3D: l'idea è originale... peccato si vedano ancora una volta (come l'anno scorso), i modelli renderizzati, incollati su scenari calcolati in realtime... magari pixellando di più, ad esempio, il carrier, l'effetto poteva essere migliore e quindi più traditore... Comunque ben fatto (fantastico l'inutile reticolo in wireframe sulla mappa tattica!)

Saluti dal Catoblepa.

Come potete vedere non tutti hanno avuto così tanti dubbi sul pesce di aprile...

L'INGIUSTIZIA DEL MONDO...

Ciao a tutti, sono tale Diego Guidi e vi scrivo quella che vorrei fosse una missiva aperta all'intera comunità informatica e di chi vorrà partecipare al discorso. Vi scrivo da un "computerone" bello potente (K6 3D, 64 Mega di RAM, tanti giga di HD...), eppure abbastanza economico. Mi chiedo da dove provenga; cioè, chi è che lo produce? Il mouse è cinese, la tastiera è tailandese, per il resto non ho voglia di guardare ma posso immaginarmelo da me. Qui si entra in un bel casino, occidente-padrone contro oriente-schiavizzato e via di questo passo... ma in fondo è vero: lasciando perdere i giudizi morali che non sono in grado di formulare (e tanto meno di sintetizzare in due righe) è un dato di fatto che noi ce ne stiamo a "multiplayerare" e a "internettare", finalmente liberi di contattare il mondo intero, senza più confini né barriere, quando ben più della metà del mondo se la passa male e di Internet non gliene può fregà de meno... Vorrei sapere soltanto cosa ne pensate...

Diego Guidi, Fano (PS).

A volte penso a quanto sia stato fortunato a nascere e a crescere dove sono cresciuto, in Italia... Qui ho potuto studiare, divertirmi, soddisfarmi a livello lavorativo e miliardi di altre cose che ora non mi vengono in mente... Altre persone non hanno avuto la mia fortuna e magari si trovano a vivere in un paese devastato dalla guerra... Ma non credo che per questo dovrei smettere di internettare o multiplayare, tutt'al più fare qualcosa per aiutarli se la mia sensibilità personale me

lo suggerisce. Sentirsi in colpa perché si sta meglio è comunque, sempre a mio avviso, del tutto inutile.

EMULATORI SULL'ORLO DI UNA CRISI DI NERVI!

Carissimi Bovas, vi leggo da tempo immemorabile e, per la prima volta, sento di dover tirare le orecchie alla vostra redazione. Ho come l'impressione che, per rispettare i soliti cliché, prendiate noi lettori per imbecilli. Mi riferisco in particolare al discorso emulazione. È logico che chi si prende la briga di scaricare l'ULTRAHLE poi si prenderà l'ulteriore briga di scaricare qualche ROM, magari giusto per curiosità, per vedere se funziona (come voi). È logico che gli autori del suddetto programma, se mettono lo stesso a disposizione di tutti via Internet, sanno che il 99% delle persone che lo scaricheranno non possiedono il Nintendo 64 e quindi si metteranno "illegalmente" a caccia delle ROM. È logico che, anche se il programma è stato rimosso dal suo sito ufficiale, ora vive su quelli pirata. È logico che gli autori sapevano da subito quanto sopra e che hanno fatto il "gesto" del ritiro solo per evitare noie legali. Mi sembrava, nel numero di marzo, di leggere uno di quei giornali per motociclisti che mettono un sacco di pubblicità di elaborazioni per motorini e che poi specificano "Solo per Competizione", Sapendo che il 99% (ma va?) di quelle elaborazioni circolano dappertutto meno che in pista. È logico che non mi pubblicherete. Saluti.

Massimo.

Non ho ben compreso quali siano le accuse che Massimo ci rivolge, anche perché ricordo vagamente l'articolo sull'UltraHLE pubblicato sul numero di marzo... In ogni caso,= ti invito a riflettere sul fatto che non si tratta certamente di pubblicità e che nessuno, alla Xenia Edizioni, ci ha guadagnato alcunché... Direi quindi che il paragone da te suggerito è inopportuno. Ricordati inoltre che il nostro compito è quello di informare...

SEMPRE SULL'EMULAZIONE

Salve, è la seconda volta che vi scrivo e vorrei avere una opinione da parte di persone competenti quali siete nel mondo dell'informatica "giocosa" riguardo a una cosa: gli emulatori. Orbene, avevo scritto una lettera nella quale elogiavo gli emulatori in quanto facevano "tornare indietro nel tempo" chi li usava. E di questo ne sono convinto. Quello che però mi lascia un pochino l'amaro in bocca è la nuova moda degli emulatori delle console più recenti. Quello che ora mi chiedo io è: a che cosa servono? Vi faccio un esempio con l'UltraHLE, che, per quanto sia un bel pezzo di software, secondo me ha ostacolato ancora di più la già difficile vita degli emulatori... Secondo me gli autori del programma sapevano come sarebbe andata: non è assolutamente vero che la gente dirà: "ehi, guarda un po' questo, ce l'avevano in sala 5 anni fa...", ma piuttosto: "Ma tu guarda! Giochi GRATIS! E per Nintendo 64! WOW!" E via la corsa ai siti di ROM... Lo stesso vale anche per l'emulatore Playstation, che, a quanto mi dicono, è in grado di far girare CD masterizzati senza problemi (io non lo uso in quanto sono un fortunato possessore di PC e di console). Questo è lo spirito che alberga negli utilizzatori di questi nuovi emulatori, uno spirito completamente diverso da chi fa girare MAME & Co. (che continuo comunque a preferire e che secondo me andrebbe distinto)... Non so se sto sputando caratteri a caso su una causa persa in partenza, ma io con gli emulatori gioco a Bubble Bobble o Flicky, non a Super Mario 64 o Wave Race!!! Non riesco a capire l'idea di emulare macchine che sono ancora in vendita e vivono rigogliose (vedi Playstation, Nintendo 64, ecc. ecc.), in quanto non hanno quel feeling che ti riporta alle sale giochi di un tot di tempo fa, o davanti al monitor di uno Spectrum... O sono io che ho troppa fantasia... Comunque, concludendo, secondo me è giusto fare due pesi e due misure, a seconda degli emulatori che si usano; io personalmente sono per MAME & Co., poi ognuno prenda le sue scelte, la mia l'ho detta...

Anche io sono per il MAME, che fa bella mostra di sé in una rigogliosa directory di giada all'interno della mia workstation Linux... In effetti, devo essere sincero, non mi attira più di tanto l'emulazione delle console più recenti, proprio per l'assenza del feeling di cui tu parli. Peccato solo che con l'uscita degli emulatori di console attuali sia diventato molto più difficile reperire ROM anche per le vecchie glorie...

LA FINE DI UN MITO....

Lunedì sei aprile... Pasquetta... Sapore di qualcosa che diventa sempre più commerciale e noi che prendiamo un bel luogo comune..."ma sapete quanto guadagnano i supermercati in questo periodo???" - "E perché? I panifici no?!?" - "E le macellerie??? Se pensi che solo noi abbiamo comprato 10 chili di salsiccia e 30 costolette..." Tutto organizzato a casa di Marcello, appuntamento alle 10 davanti un bar qualsiasi e poi diritti al suo villino, tre piani con giardino, gazebo e barbecue, il massimo per 26 ragazzi (dai 18 ai 23 anni) affamati di divertimento ...e d'altro. Per me quella casa ha un sapore particolare... praticamente vi ho passato 5 pomeriggi su 7 durante il primo anno di Liceo... un mese dopo aver conosciuto Marcello. Da allora sono passati quasi sei anni... allora ne avevo 13 adesso ne devo fare 19. Marcello aveva traslocato meno di due anni dopo in un'altra casa... Io in quel villino non c'ero mai più entrato. Non so quanti di voi hanno provato una sensazione simile, è come qualcosa che spinge da dentro (ma a cosa pensate?!? I soliti maligni...) e si fa avanti dentro lo stomaco, avanti a colpi di machete. Questo è quello che ho sentito rientrando in quella casa... lì dove Marcello e io avevamo scartato e montato l'Amiga 1200, dove c'eravamo massacrati a North e South, dove c'eravamo semplicemente divertiti con Sensible Soccer (e per divertiti intendo il vero significato della parola), dove avevamo scoperto le meraviglie grafiche di Indiana Jones and the fate of Atlantis ('azz, che gioco!) senza dimenticare i vari Simcity, Cannon Fodder, Syndicate, Civilization, Championship Manager (quanti mesi a giocare con 'sto capolavoro) e potrei continuare all'infinito (d'altronde con l'Ami ci si perde, e il PC ai tempi dov'era??? Eeheheh)... Superato il primo momento di profondi ricordi (se pensate che ne ho 19, sei anni fanno e come!) andavo vagando nel giardino di quella casa ed ero attaccato da belle sensazioni di deja-vu. Sceso al primo piano scoprii che la casa era rimasta precisamente come allora... niente era stato spostato. Mi catapultai nel mobile in cui giocavamo con l'Amiga, al posto del'Ami adesso vi era riposto il CD32 (altra macchina innovativa) (oltreché inutile, almeno dal punto di vista commerciale... NdP), non aveva nemmeno un cavetto agganciato e sembrava un monumento lasciato lì a ricordare quei bei momenti. Accanto invece cinque musicassette che riportavano data 1993, tranne la quinta, che era una cassetta che io stesso avevo registrato, sulla custodia c'era infatti la mia orribile scrittura di 13enne (che non si discosta di molto da quella orribile di 19enne). Preso oramai da una robusta tristezza (sono sempre stato uno che pensa al passato), stavo per uscire fuori quando i miei occhi quasi guidati da un'entità sconosciuta si portarono su una pila di riviste che non erano sfogliate più da tempo.... Prese le prime quattro o cinque non mi sapevano di nulla erano dei vecchi numeri di Consolemania, ma verso la fine mi apparve lui, ovvero il mito!!! In pratica un numero di TGM anzi "il numero" di TGM era il Mitico n.59, dicembre 1993, il primo numero che avevamo comprato di TGM, che sarebbe stato il primo di una lunga serie. L'aveva comprato il giorno dopo di me (da allora ho tutti i numeri!), sotto mio consiglio, era bastato dire che c'era la recensione di Sam & Max (vederlo sull'Amiga sarebbe rimasto solo un sogno). Sfogliato il giornale e fattomi quattro risate sulle richieste Hardware di certi giochi mi buttai a capofitto nella festa, successivamente accesi una sigaretta, sei anni fa non avrei mai pensato di fumare... La giornata passò velocemente nel divertimento generale, a parte il far vomitare le ragazze il cui buon 80% aveva bevuto troppo (avete uno strano modo di divertirvi, con le ragazze che bevono troppo... NdP). Alle sette e mezza era finito tutto, adesso toccava pulire e di forza incominciammo io, Marcello, Serena (la sua ragazza), il fratello Salvo e Totò. Dopo una buona mezzora passata a spaccarci la schiena, la casa brillava; ci sedemmo a guardare il cielo e a riposarci un po' (forse più per il secondo motivo...) e fu lì che Marcello mi riferì la brutta notizia, qualcuno aveva osato buttare della birra su quel TGM. Avevamo pronosticato quella scampagnata come un qualcosa che avrebbe distaccato ancora di più dalla nostra infanzia, la distruzione di quella rivista era un segno evidente. Uno strano alone ci avvolse... Adesso io torno a Palermo a studiare all'Università, lui è partito per Milano per andare a lavorare nel suo nuovo bar con Totò, mentre il fratello deve fare l'ultimo anno alla Bocconi sempre a Milano...

Riccardo Cupardo

PS Ogni anno propongono un nuovo Fifa...ci faccio una partita, poi lo ripongo nella custodia.... Mentre i dischetti di sensible sono logorati al limite fisico, è cambiato il mondo dei videogiochi? , sono cambiato io? Forse siamo cambiati entrambi...Ragazzi continuate così e grazie per quello che avete fatto sulla vostra rivista. Un salutone a quel marpione di MAO!!!! Per fortuna ci sono gli emulatori e le sigle del prometeo....

Toccante, non c'è che dire. A volte ripenso anch'io alla mia "carriera" di videogiocatore e, anche se nei miei ricordi c'è pur sempre il Commodore 128, non posso fare a meno di rievocare il vociare degli amici, tutti radunati davanti allo schermo (altro che "il computer isola le persone") a sfidarsi a Bubble Bobble o a cimentarsi nell'ultimo shoot'em up a scorrimento orizzontale (ma perché non ne fanno più?), per non parlare poi dei momenti passati a scambiarsi informazioni sul sistema, sul modo per velocizzare la lettura del drive 1541 o ancora i chilometri percorsi in bicicletta solo perché, dall'altra parte della città, un amico aveva qualche novità che ci avrebbe sconvolti... Se ci penso, per me un mese passava quando usciva il nuovo numero di Zzap! (TGM sarebbe venuta dopo... e praticamente avrei iniziato a seguirla solo da redattore!) e come già dissi il mese scorso, il bello non è tanto il computer in sé, ma tutte quelle cose che gli stanno attorno e che a esso rimarranno per sempre legate, almeno nei nostri ricordi di uomini in crescita. Comunque hai reso perfettamente l'idea di cosa sia la nostalgia, di cosa significhi rimettere piede in un posto che non si frequentava più da anni, e a cui magari restano legati ricordi indissolubili. Buon ritorno alla realtà, anche se a volte si vorrebbe disporre di qualche screenshot dei tempi passati da portarsi sempre nel portafoglio. Così, come portafortuna.

UNA REALTA' IN CONTINUA MUTAZIONE

"Non è possibile..... PIII con 2 voodoo2..... 1 milione di roba per giocare ad Unreal Tournament..... ma questi sono matti!!!!!!!!! ": questo mi sono detto quando ho letto il box hardware di UT. "È vero che si tratta della configurazione ottimale, ma se devo giocarci vedendo scatti a non finire, allora non ci gioco per niente.... " Penso che questo sia stato il pensiero di molti come me che, avendo di recente acquistato un sistema competitivo, lo vedono diventare obsoleto in men che non si dica. Mi accorgo adesso che, preso dalla foga, mi sono dimenticato di fare i saluti, logicamente a voi magici redattori del nuovo millennio, dallo stipendio di giada e a voi poveri videogiocatori che avete appena comprato TGM e che state piangendo pensando ai soldi da 'investire' (diciamo così va....) nel prossimo (pure troppo...) upgrade. A proposito di magici redattori: io ero abituato a chiamarvi tutti per nome, vi conoscevo tutti di vista, tutti bene o male quasi come amici, persone che facevano il loro lavoro con gioia ed entusiasmo, pensando alle persone che leggevano, come a coetanei ai quali raccontare qualcosa; ora invece siete quello che ha recensito Turok2 o quello che ha fatto la preview di Superbike, quelli che si pompano continuamente per le anteprime mondiali, quei bravi giornalisti che fanno bene il loro lavoro e niente di più.... meditate ragazzi, la scrittura è uno strumento espressivo molto potente e credetemi se vi dico che da essa traspare una certa freddezza nei nostri confronti, un certo "Io faccio così perché altrimenti questi i 15 sacchi al mese me li danno col cavolo!!"; ma questa è un'altra storia... Tornando all'inarrestabile corsa agli armamenti che so già essere stata ampiamente trattata in precedenza, vorrei farvi pensare a una cosa: a tutti i soldi che avete speso sul vostro computer solo per vedere un frame di più in un gioco che poi magari non avete nemmeno giocato. Sapete cosa vi dico... io passo alle console!!! Certo, il computer rimarrà lì per le cose utili, per le cose per le quali non è necessario spendere 2 milioni ogni 6 mesi. Il ciclo è questo: ti fai un computer più potente del necessario, per un paio di mesi tutto va a meraviglia, poi esce il gioco sul quale devi cominciare a scendere a compromessi e siamo circa al terzo mese di vita. A questo punto del ciclo si distinguono due tipi di persone e di comportamenti: c'è il folle che spende una cifra, fa l'upgrade comprando il top

sul mercato, va a casa, rimette il gioco, vede che è fluido, è contento, lo toglie, lo rimette in un angolino e se lo scorda aspettando il prossimo titolo che metta in crisi il suo sistema e il suo portafogli; c'è poi la persona sana di mente che comincia a farsi qualche domanda: "Sto gioco non va mica bene... che palle, eppure ho un sistema di tutto rispetto, non posso mica spendere tutti questi soldi ogni tre mesi; mi conviene aspettare che si abbassino i prezzi, ma sono sicuro che allora sarà già uscito un Unreal II per il quale anche il sistema che mi dovrei fare adesso e che si sarà abbassato di prezzo non andrà bene. Possibile che mi devo ridurre a giocare con mesi di ritardo rispetto all'uscita dei giochi, solo perché non ho un computer adatto?" Pensiamo ora alle console: esce, aspetti solo un paio di mesi che si abbassi di prezzo, la compri e non ci pensi più: sulle console, in linea di massima, non esistono upgrade e quindi i programmatori sono costretti a spingerle al massimo e comunque adattano sempre i loro giochi affinché girino al massimo in relazione alla macchina. È pur vero che questo comporta uno calo di qualità rispetto ai giochi per PC che possono avvalere di nuove tecnologie, ma è anche vero che io intanto con la mia play pagata mezzo milione ci ho fatto un anno, mentre tu col tuo PC, pagando milioni, ci hai fatto a mala pena sei mesi. Il problema è anche psicologico: con una console, anche se i giochi cominciassero a far schifo rispetto alla controparte per picchio, non si ha possibilità di migliorarlo in alcun modo e quindi si cerca di divertirsi ugualmente, riuscendo effettivamente a constatare che il divertimento è nel gioco e non nella grafica (avanti i nostalgiciiiiiii.... W Galaga); con il PC, invece, il fatto di avere la possibilità di rendere il gioco più bello e più veloce, ci fa pensare che ciò possa renderlo ancora più divertente (cosa in parte vera) e ci spinge a spendere e spendere in un ciclo che non ha fine... anzi ce l'ha, nelle tasche della Intel..... Vi lascio nella speranza che leggiate la mia lettera e, ancora meglio, che la pubblichiate. Un salutone dal vostro

Miky-R

Lettera divisa in due parti, che merita una risposta ad hoc: per quanto riguarda la prima affermazione, permettimi di addurre le mie considerazioni di "vecchio" (visto che a parte Max e l'Auletta, qui dentro, Dave e io siamo sicuramente le cariatidi della situazione), che come tale ha visto evolversi la situazione fin dagli albori. Nei miei nove anni di collaborazione ho visto tantissimi colleghi arrivare, fare carriera, andarsene o scomparire del tutto, ognuno caratterizzato dal proprio stile di scrittura e dal proprio modo di rapportarsi coi lettori. Ognuno, quindi, con la propria irripetibile personalità. Se fai scorrere il colophon del numero 10, del 30, del 60, del 100 e del 120, inoltre, ti accorgerai che tra l'uno e l'altro le differenze possono essere più che marcate, e noi siamo redattori, non cloni. Col passare del tempo, anche l'età media del redattore-tipo si è alzata: nel 1990 eravamo mediamente diciottenni, facevamo gli ultimi anni delle scuole superiori (e intanto collaboravamo alla realizzazione della rivista, per l'immensa gioia dei nostri genitori...) e la nostra visione del mondo, che per altro proveniva da un'altra generazione, era notevolmente diversa da quella attuale (noi, figli degli anni 80...). Oggi, le stesse persone hanno quasi dieci anni in più sul gobbone, e la differenza tra i 20 e i 30, come il Duspa può testimoniare (eh eh eh, che fetente che sono!), si sente. Anche chi inizia, oggi, si sente nel dovere di essere meno informale di quanto capitava un tempo: sono i tempi che cambiano, adeguiamoci.
Per quanto riguarda la "corsa agli armamenti" sai bene come la pensiamo: gli upgrade vanno effettuati col cervello (quindi niente comportamenti da "bambino grasso" alla Pastore per intenderci). Nessun medico ha mai ordinato ai videogiocatori di disporre del PC più potente a ogni occasione, ragion per cui questa tua visione mi sembra fin troppo apocalittica. Ciò che dici sulle console è vero e ci mancherebbe, però è anche un dato di fatto che un utente serio di computer non si mette certo lì a sostituire il proprio hardware ogni sei mesi: al limite, una volta all'anno può pensare di aggiornare questo o quello, previa vendita del "pezzo" obsoleto. In altre parole, stai parlando con uno che di certo non correrà al negozio per comprarsi due Voodoo 2 e un Pentium 3 solo per giocare a questo o quel gioco, anzi, credo proprio che il mio K6-2/350 (pagato pochissimo, con relativa scheda madre) dotato di una "vecchia" Voodoo di prima generazione (1997), continuerà ad albergare sulla scrivania ancora per molto, moltissimo tempo.

QUESTIONE DI COPYRIGHT

Ave redazione di TGM, chi vi scrive è un vostro affezionato lettore da circa 5 (forse anche di più, ormai ho perso il conto) anni e che improvvisamente si è lasciato travolgere dalla mania dell'emulazione. La mia infanzia è stata caratterizzata dal mito dell'Amiga 500 e ricordo ancora con nostalgia le centinaia di ore trascorse a casa di un mio amico a giocare in due... A casa di un mio amico ho scritto, infatti non ho mai posseduto un vero Amiga perché decisi di comprare un mitico 386SX 16Mhz (a quell'epoca era uno dei PC più veloci) non sapendo che in quel momento il campo videoludico era dominato con prepotenza dalla macchina targata Commodore. Così quando cominciarono a uscire i primi emulatori per DOS corsi sulla grande rete a procurarmi tutti i programmi necessari a far funzionare al meglio l' "Amiga software" e subito mi scontrai con quel fatidico avvertimento: "È illegale procurasi delle rom se non si è possessori del programma originale". Ora, secondo me, questo poteva essere un discorso giusto se l'Amiga fosse ancora competitiva, ma oggi per chi come me non la possiede, tutto ciò sembra un po' inutile e dannoso per l'emulatore. Mi spiego meglio. Io non avendo un Amiga per poter usare un emulatore dovrei comprarmela per creare le rom dai programmi originali (o scaricarle da Internet, ma le rom del Workbench non si trovano facilmente), ma se la compro (a parte il fatto che non lo farei in un epoca dove il PC domina) (beh, dipende, il valore commerciale di un Amiga 500, oggi, potrebbe essere sì e no 50.000 lire: per questo chi ce l'ha se lo tiene per ricordo... NdP) posso utilizzare direttamente la macchina "vera" al posto dell'emulatore. Quindi, secondo me, oggigiorno questi problemi di copyright non dovrebbero avere più ragione di esistere in quanto credo che nessuno compri una macchina che ormai ha fatto la sua storia solo per essere in regola nel possedere le rom dei suoi programmi; inoltre per chi la possiede diventa del tutto superfluo l'uso dell'emulatore (perché dovrebbe usarlo quando ha a disposizione un computer che fa esattamente le stesse cose ma molto più efficientemente?). Ora che mi sono sfogato non mi resta che salutarvi e dirvi di continuare così: siete i migliori!!! Un saluto a tutti,

Vanni "lurker" Bacci

Caro Vanni, le leggi sul copyright purtroppo non si possono aggirare, tuttavia esiste sempre una legge superiore a qualsiasi altra, ovvero quella del buon senso, che spesso e volentieri spinge le software house a chiudere un occhio sulla circolazione di materiale "vecchio" sotto forma di file immagine (termine più appropriato di "ROM", in quanto i file immagine dei dischetti sono tutt'altro che dump del contenuto di vecchie eprom). Anzi, sui siti di alcune software house sono apparsi addirittura i file immagine dei loro primi successi, che a volte giravano su macchine ormai antidiluviane come lo Spectrum, il C64 o addirittura il Colecovision. Per quanto riguarda i giochi per Amiga, la questione è abbastanza spinosa perché, se qui in 'occidente' la fine dei vecchi sistemi Amiga è un dato di fatto, è anche vero che la stessa Amiga Inc sta puntando sull'Africa e sull'Asia per un rilancio della macchina e non è detto che le software house, un giorno, possano ricommercializzare i titoli del passato anche sotto forma di budget per venire incontro a quel determinato tipo di mercato. In ogni caso, puoi cominciare bene la tua avventura emulatoria procurandoti il pacchetto "Amiga Forever" pubblicato da Cloanto: si tratta certamente del modo migliore (più lecito, oltre che funzionale) per portare tutto il feeling di un completo sistema Amiga sul proprio PC. Inoltre, c'è una ditta di cui adesso mi sfugge completamente il nome, che ha prodotto un'interfaccia capace di leggere i dischetti Amiga, Atari e Mac a bassa densità anche sul PC: troverai altre informazioni su IENA (http://www.xenia.it). Amiga Forever si distingue perché oltre al WinUAE, fornisce tutte le ROM originali Commodore, il sistema operativo Workbench fino alla versione 3.0 (Amiga 1200), il comodo programma di file transfer "Amiga Explorer" e tutto il supporto Picasso 96 per accelerare le operazioni di refresh video che, da sempre, rallentavano tutto il processo di emulazione del chipset ECS. Le ultime versioni di WinUAE, tra l'altro, supportano anche l'AGA, e non è detto che non si possa far girare in emulazione anche l'incombente AmigaOS 3.5.

ANCORA SULLA AIRONS POWER

Sul numero 110 di Luglio/Agosto '98 di TGM il Pastore ha parlato dell'antifurto per PC chiamato COMPU TASER ma nonostante abbia cercato disperatamente su Internet, in negozi e sui newsgroup, non ho trovato niente neanche dell'azienda AIRONS POWER che lo produce, quindi mi chiedevo se potete darmi un link, un numero di telefono o un indirizzo di un negozio dove posso trovarlo perché è davvero importante per me!!! Non voglio che rubino il mio adoratissimo computer. Grazie mille!

Mauro Bucci

Caro Mauro, il computaser è un prodotto che non troverai mai da nessunissima parte, perché la suddetta recensione, pubblicata non a caso nell'angolo demenziale della rivista, voleva essere soltanto la parodia di una pubblicità apparsa su un noto catalogo di gadget e altri oggetti curiosi. L'aggeggio in questione, che tuttavia esiste veramente, si chiama in realtà "Auto Taser" ed è un antifurto capace – come la sua controparte inventata di sana pianta – di fulminare l'eventuale topo d'auto con una bella scossa elettrica. Anche la Airons Power non esiste, essendo pure essa parte della parodia (un po' come il centro compressione dati Floriana Tonti di questo mese...), per cui l'unico indizio che posso darti è di andare a spulciare il bellissimo sito http://www.pocket.com, da sempre fonte d'immancabile ispirazione...

RITORNO DAL FUTURO

Esterrefatta redazione di TGM, voi non mi crederete mai. Eppure io ci sono riuscito. Si chiedeva tanto, mia madre, cosa fosse quell'ammasso di scatoloni e fili elettrici che portavo giù in cantina. E per tutto il giorno studiavo, analizzavo, pensavo, rifacevo. Assemblavo. Costruivo. Creavo. Sotto centinaia di fogli coperti da equazioni sosta una scatola delle dimensioni di una piccola lavatrice, con qualche tubo per il carburante e dei barili di propano. Quella, signori, è una macchina del tempo. Adesso lo so cosa pensate: aah, che banale, la macchina del tempo, il rifugio dei pazzi e degli scrittori senza idee. Tanto lo so che Einstein ha detto che non è possibile. Beh, Einstein si sbagliava, questa volta, perché davanti a me ho la mia creazione che freme dalla voglia di viaggiare. Non vi annoierò con i dettagli tecnici. Sappiate solo che l'ho già usata per raggiungere il passato; la storia è molto diversa da come uno se la immagina studiando sui libri. Le piramidi! Altro che argani e gru! Dovreste scoprire come hanno fatto: morireste dal ridere! Ma non perdiamoci in dettagli; dicevo, ho raggiunto il passato. Ma non solo quello. Sono arrivato, signori miei, nel futuro! Non tanto remoto: solo il 2012; non ho abbastanza potenza per spingermi oltre, un anno in più sono quasi trenta litri di carburante, due anni sono quasi 900 litri, tre anni 810000 litri. Per quattro anni in più, dovrei avere una superpetroliera. E ho visto, come prima cosa, che diavolo di mezzo informatico usavano gli uomini civilizzati dell'epoca. Ragazzi, cercate di non morire durante questi anni. Non sapete cosa vi perdereste. Sopportate studi massacratori, amici menefreghisti, ragazze traditrici, famiglie distrutte. Superate ogni cosa. E resistete. Ne vale la pena. Appena giunto nel 2012, mi sono infilato nel primo negozio di informatica che ho visto. Ed ecco cosa ho avuto l'onore di incontrare. Dunque: l'hardware innanzitutto. Abbandonate il concetto di monitor. Al suo posto c'è una barra di alluminio, lunga circa mezzo metro, che va appoggiata e fissata a un piano. All'accensione proietta un sistema olografico tridimensionale meravigliosamente realistico. Il computer è diventato grande come una piccola cassa audio. Non ho la più pallida idea di cosa diavolo si usi come supporto ottico per registrare le informazioni: sembra una pallina di pongo rivestita di stagnola trasparente. Si infila in un vano situato in cima al "computer", e non so nemmeno quanto sia capiente. Ho chiesto al venditore se erano più o meno di dieci giga, e lui mi ha guardato storto, chiedendomi se avevo intenzione di prenderlo in giro: se volevo i pezzi da museo, mi disse, non era il posto giusto. Non so darvi precise informazioni sulla struttura interna del computer: da quel che ho visto, c'era un solo slot, lo stesso dove si infilava la pallina di cui sopra. Pesava pochissimo, credo non più di mezzo chilo: se c'erano altre schede all'interno, non lo so. Ma ho visto il software. Il sistema operativo era una sorta di casellario, molto diverso dagli sfondi di W95 e W98 cui siamo abituati: l'operatore aveva addosso una specie di lente con cui dirigeva la

versione moderna della freccetta del mouse: un pallino luminoso blu, che si muoveva a seconda dei movimenti dell'occhio umano. Gli chiesi di farmi vedere qualche programma, ma lui mi disse che non era autorizzato; al massimo qualche gioco, disse. Accettai di buon grado. Ragazzi, tenetevi forte. Mi accompagnò in un'altra stanza, attigua alla precedente, completamente vuota, tranne per un "computer" in un angolo e un aggeggio grande come un armadio che, sulle prime, non capii cosa fosse. Si trattava di una specie di tappeto scorrevole, non molto diverso da quello attuale, se non per la presenza di alcuni grossi bocchettoni sul lato anteriore. Il tecnico inserì una di quelle ridicole palline nello slot del computer, quindi mi consegnò una tuta, dei guanti e un casco che mi copriva gli occhi. Indossai il tutto, quindi salii sul marchingegno. Il tecnico mi disse: "Ecco, sta caricando". "Che gioco è? ", gli chiesi. Non fece in tempo a rispondermi. In un millesimo di secondo ero in un altro posto. Non avevo la percezione che questo era un gioco. Io, semplicemente, ero lì. E che cos'era lì? Sembrava una cucina di un hotel, solo che era completamente vuota. Mi guardai attorno, muovendo la testa. No, non era qualcosa di elettronico, dicevo a me stesso: semplicemente era indistinguibile dalla realtà. Non c'era sistema per capire che quello era un falso creato dal computer. Ero lì dentro, maledizione, come potrei essere convinto di essere qui adesso. Prova: guardati attorno. È la stessa impressione. Sulle prime non me n'ero accorto, ma ora scoprii di avere in mano una specie di fucile. Lo guardai, lo rigirai davanti ai miei occhi: sembrava un fucile d'assalto alla marine. Accostai la canna al naso: odore di polvere da sparo, non c'era nessun dubbio. Quel fucile era vero. Ed era indubbiamente carico. Davanti a me c'era un fornello acceso, con qualcosa che stava cuocendo. Nell'aria c'era un inconfondibile odore di frittura. Provai ad avvicinarmi. Meraviglia! Il movimento era uguale a quello reale! Potevo camminare, correre, alzare una gamba, fare una mossa di karate o un passo di danza provando la stessa sensazione che provo nel mondo reale; mi misi a terra, posai il fucile e feci qualche flessione. Facevo meravigliosamente fatica! Non c'era dubbio che la sensazione fosse identica. Sul fornello c'erano delle patatine fritte, ampiamente immerse nell'olio. Girai la manopola e spensi il fornello. Lì vicino trovai una specie di forchettone di legno: presi una patata e la assaggiai. È inutile che ve lo dica: la patata sapeva effettivamente di patata, ed era anche bollente, tanto che mi scottai il palato. Solo allora mi accorsi di un rumore alle spalle. Dapprima sembrava un fischio, poi intesi chiaramente delle parole in una lingua sconosciuta. Mi girai con il fucile puntato. Nessuno. Ma un mestolo alla parete stava ondeggiando: qualcuno era passato. Mi avvicinai al mestolo, quando, facendomi venire quattro infarti, un essere schifoso, nero e giallo, balzò fuori da sotto un tavolo con un coltellaccio enorme nelle mani. Rimasi bloccato, il dito sudato e tremante sul grilletto. La bestia rimase ferma qualche interminabile secondo, quindi si lanciò all'attacco: contemporaneamente, premetti il tasto. Una raffica di proiettili esplose incontrollabile, con un rinculo tale che finii a terra. La maggior parte dei colpi finì sulla parete, ma alcuni colpirono l'orrendo mostro in testa, facendolo letteralmente volare lontano. Il suo sangue mi schizzò in faccia, negli occhi. Era nero, e puzzava. Mi rialzai, mi pulii con uno straccio trovato su un altro fornello spento, quindi mi avvicinai alla carcassa. Ma questa era sparita. Con un lampo, mi ritrovai nella stanza del tecnico. Ero sudato marcio, ma del sangue che avevo addosso, nessuna traccia. Gli riconsegnai la sua roba, quindi, frastornato, ritornai nel presente. E ora aspetto solo il momento di poter tornare in quella cucina e riempire di piombo quel maledetto assassino. Non perdetevi per nessuna ragione il futuro: immaginate come potrà essere Ultima! O Civilization! O Fifa 2012! Centinaia di migliaia di persona vivranno davvero una doppia vita! Credetemi, questi sono anni bui; aspettate, aspettate, e vedrete. SEE YOU SOON...

Federico 'LORD SNK' Germano

Dave ce l'ha con te perché gli hai fregato lo pseudonimo...

SARETE DEGLI OTTIMI GENITORI?

Marco Mazzoni ci segnala alcuni semplici test per aiutarvi a capire se siete pronti per avere dei figli: Sono veramente troppo cattivi e spietati in modo esagerato, ma è divertente leggere la parodia dei gesti abituali di ogni genitore. Non vi offendete quindi: i bambini sono persone meravigliose e vale la pena passare un pezzo della nostra vita accanto a loro. Buon divertimento!

- Test del caos

Spalmate burro e marmellata su poltrone e tende, quindi immergete le mani nel terriccio umido di una aiuola e poi strofinatele sui muri. Coprite le macchie con matite colorate. Infine lasciate una lisca di pesce dietro il divano per tutta l'estate. Osservate il tutto senza innervosirvi né deprimervi.

- Test del giocattolo

Procuratevi 10Kg di mattoncini Lego. Se non li trovate potete sostituirli con tegole spezzate e cocci di bottiglia. Chiedete a un amico di spargerli per tutta casa, quindi bendatevi e mettete le pantofole. Andate dal bagno alla cucina e viceversa senza gridare: la notte potreste svegliare un bambino.

- Test del fruttivendolo

Prendete in prestito uno o due animali, possibilmente delle capre e portateli con voi dal vostro fruttivendolo. Teneteli sempre in bella mostra e quindi prima di uscire pagate per ogni cosa possano avere mangiato o danneggiato.

- Test del vestitino

Prendete un grosso polipo ancora vivo e di pessimo umore. Infilatelo a forza in una borsa a rete assicurandovi che TUTTI i tentacoli rimangano all'interno.

- Test della pappa

Prendete una bottiglia di plastica con l'imboccatura abbastanza grande, per esempio quelle del latte della centrale. Lasciateci dentro poco più di metà del suo contenuto e appendetela con una grossa fune al soffitto. Datele una forte spinta e mentre sta dondolando tentate di infilare nella bottiglia alcune cucchiaiate di cereali inzuppati (i Corn Flakes vanno benissimo) facendo finta che si tratti di un aeroplano. Al termine tagliate la fune e lasciate che il contenuto si rovesci sul pavimento.

- Test notturno

Iniziate a riempire una piccola borsa di stoffa con circa 4 chili di sabbia e inzuppate bene il tutto in acqua tiepida. Alle 20: 00 prendete la borsa e ballate una specie di valzer mentre canticchiate sottovoce fino circa alle 21: 00. Posate la borsa, puntate la sveglia alle 22: 00 e tentate di rilassarvi. Quando suona la sveglia scattate in piedi, correte a raccogliere la borsa e iniziate a cantare qualsiasi canzone abbiate mai sentito nel corso della vostra vita mentre dondolate delicatamente la borsa. Quando non ne sapete più inventate canzoni nuove e continuare fino alle 04: 00. Ora puntate la vostra sveglia alle 05: 00. Quando suona alzatevi e andate a preparare la colazione. Ripetere ogni giorno per 3 anni aumentando progressivamente la quantità di sabbia contenuta nella borsa senza dimenticare di sembrare molto felici.

- Test fisico-attitudinale per donne

Prendete un puff molto ingombrante e appendetelo sui vostri abiti davanti a voi. Lasciatelo lì per 9 mesi, quindi eliminate il 10% della imbottitura.

- Test fisico-attitudinale per uomini

Andate al più vicino negozio, posate il portafogli sul bancone e invitate il commesso a prendere tutto ciò che vuole. Quindi passate dal vostro supermercato abituale, chiedete del direttore e accordatevi per accreditare direttamente il vostro stipendio sul loro conto. Procuratevi un giornale, andate a casa e leggetelo con tranquillità per l'ultima volta.

- Sfida del pannolino.

Prendete un bambolotto a grandezza naturale e anatomicamente completo. Spalmatelo di qualche sostanza appiccicosa e dall'odore disgustoso prima di avvolgerlo in un pannolino. Attaccatelo a una centrifuga e fate ruotare a circa 50 giri al minuto per 90 secondi. Sostituite il pannolino continuando a gongolare con aria soddisfatta e amorevole.

- Controllo finale.

Trovate una coppia che ha già un figlio piccolo. Istruiteli con molta cura su come migliorare disciplina, pazienza e tolleranza del loro piccolo, nonché come insegnargli a usare il bagno e a comportarsi a tavola. Suggerite loro moltissimo modi su come ottenere tutto questo ed altro ancora evidenziando loro molto attentamente cosa non dovranno mai permettere a loro figlio. Godetevi bene questa esperienza. Sarà l'ultima volta che avrete tutte le risposte pronte.

Steve "ICE CUBE" Lombardi

E bravo il nostro cubetto di ghiaccio! Ogni mese ci manda queste perle di saggezza tratte da quel pozzo della sapienza che è Internet. Ma chi le scriverà mai 'ste cose?

DE BADA ENHANCED

Carissimi Bovas, Il mio nome è Stefano, e dopo tre anni che vi leggo rimane un dubbio che mi affligge: cosa diavolo significa il bollino "Bada Enhanced"? È un TradeMark della Xenia? Che attinenza ha col Pastore? Che dovrebbe comunicare al visitatore di un sito che trova il suddetto bollino, semplicemente che "questo è migliore perché è Bada Enhanced" o qualcos'altro? Mi scuso per la tempesta di domande ma, l'ho detto, il dubbio mi fa fumare il cervello da tre anni. Vi ringrazio in anticipo per un'eventuale risposta e/o (improbabile) pubblicazione.

Stefano "Tomcat" Torresi

Cosa fosse il "Bada Enhanced" lo avevamo spiegato qualche mese addietro, ovvero una campagna di certificazione aperta a tutti che fa il verso ai vari "Top 1000", "Best 100" e classifiche del cavolo varie, molto diffuse sul web. Il successo dell'iniziativa è stato notevole, tant'è che quotidianamente ci arrivavano richieste di inclusione nella 'directory' dei siti Bada Enhanced, richieste a cui difficilmente siamo stati dietro fino al novembre scorso, momento in cui è iniziato il periodo di 'crisi' del sito Xenia On Line (i cui contenuti sono rimasti pressoché fermi fino al primo febbraio, giorno della sua 'rinascita'). Adesso stiamo studiando dei meccanismi che ci permettano una gestione migliore della sezione Bada Enhanced, che presto rivedrà la luce assieme alla rubrica dei trucchi. Nel frattempo, potete anche aderire all'analoga campagna "il mio sito è Kombat!", che trovate all'indirizzo http://bananabros.cjb.net.

ODE AL PASTORE

Ave a te, o grande pastore,
dei pc tu sei il signore,
per le tue pecorelle tu sei il migliore,
e le illumini con il tuo candore.

Tu che spesso ripeti le vocali,
tu che della fantasia cavalchi le ali,
tu che ci liberi dai tecnologici mali,
tu che sei uno senza eguali.

Ogni mese dai consigli e risolvi problemi,
aiuti le tue pecorelle anche per i problemi più scemi,
tu per loro sei come per un naufrago una barca a remi,
nulla ti può scalfire e nulla temi.

Della tua immensa bontà,
della tua smisurata volontà,
della tua incommensurabile onestà,
ogni pecorella ne gioverà.

Pastore, tu nel mondo d'oggi sei la retta via,
la verità al di sopra di ogni bugia,
la razionalità che sconfigge la pazzia,
il fascio di luce che porta l'allegria.

Alla fine di queste mie rime
quello che cerco di dirti fin dalle righe prime,
è che tu sei un'ancora di salvezza in questo mondo che opprime,
e perciò anche se non tutte le tue pecorelle sono delle cime.....

Tu Pastore Continua Così.....

firmato Strockerhack.

Sono davvero rabbrividito dal fatto che qualcuno possa considerare il Pastore un'ancora di salvezza... Bisogna essere ridotti davvero male... In ogni caso ho fatto leggere la tua bella poesia al più mentecatto di tutti i mentecatti e lui se ne è paciosamente uscito con un "beeelloooo! Hai visto che i lettori amano più me di vooiiii?". Purtroppo è vero! Ora mi alzo dalla mia postazione di lavoro, mi siedo sul letto e mi metto ad osservare una parete bianca a caso (tutte e quattro lo sono), per le prossime 24 ore ovviamente. Addio.

SALUUUUTO!

Anche questo mese la Posta è giunta al termine! Per molti di voi la prossima sarà già in pieno periodo vacanziero, per noi, purtroppo, ci vorrà ancora qualche mese. Nel frattempo, buon divertimento a tutti.

Noi Bovas

UFO
LA VISITA EXTRATERRESTRE

E' IN EDICOLA

LA RIVISTA CHE SVELA
I SEGRETI SUGLI UFO

NOTIZIE IN TEMPO REALE
DA TUTTO IL MONDO

NOVITA'

GLI EXTRATERRESTRI SONO TRA NOI

LA PRIMA RIVISTA UFOLOGICA AL MONDO
DI 100 PAGINE TUTTE A COLORI

CON VIDEOCASSETTE
DA 90 MINUTI
DI FILMATI, INCHIESTE
ED INTERVISTE INEDITE

NON E' UN GIOCO

A GIUGNO

L'ARCHIVIO DEGLI UFO
DAL 1950 AL 2000

DIFFONDERE LA STORIA
E LA VERITA' DEGLI EVENTI E' IMPORTANTE.
C'E' CHI HA IL CORAGGIO DI FARLO.

La rivista a sole £ 10.000

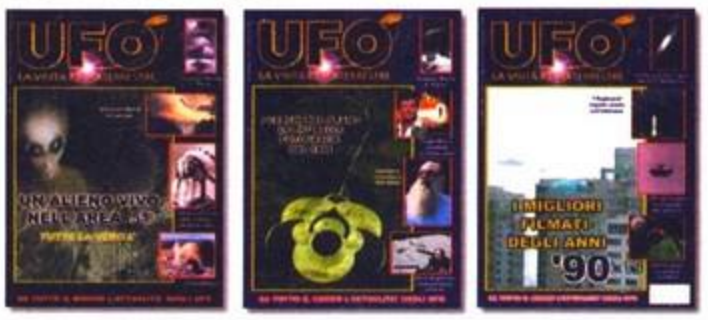
Con la videocassetta a sole £ 22.900

PER INFORMAZIONI: TEL. 0734/810470

INOLTRE
E' IN EDICOLA
LA PRIMA RACCOLTA!

A SOLE £ 11.900
(N.1 + N.2 + N.3)

UNA GRANDE OFFERTA



Per scoprire come LucasArts è perfettamente riuscita a rivoluzionare il mondo delle corse,
non devi fare altro che andare dal tuo più vicino rivenditore CTO.
Oppure gustati l'anteprima su www.cto.it
e...Buon divertimento!

CTO
http://www.cto.it

www.starwarsracer.com
www.starwars.com
www.lucasarts.com

©Lucasfilm Ltd. & TM. Tutti i diritti riservati. Utilizzato sotto autorizzazione.

Prova la potenza
dell'ultimo pod 620C

Colonizzare, comandare, usare la testa, usare la forza...

Sono molti i modi per dominare questa galassia.

FEDERATION
Espansione pacifica basata sulla diplomazia.

KLINGON
Niente diplomazia, solo aggressione militare.

ROMULANI
Una cultura misteriosa infida e pericolosa.

FERENGI
I più evoluti, i più intelligenti.

CARDASSIANI
Una combinazione letale di efficienza, durezza e perfidia.

Un impero non si costruisce in cinque minuti: dovrai usare tutta l'intelligenza, l'astuzia, la diplomazia e l'abilità che possiedi per farlo nel miglior modo possibile. E visto che la guerra a volte è l'unica soluzione, ti conviene scegliere bene il tuo alleato tra queste cinque forze!

Distribuisci le risorse tecnologiche

Controlla le operazioni segrete

Ordina massacri studiati in 3D

Controlla lo sviluppo del tuo impero

STAR TREK® : THE NEXT GENERATION™

BIRTH OF THE FEDERATION™

Dagli sviluppatori di Civilization II e Master of Orion II

Requisiti tecnici: Pentium 133, 16 Mb RAM, lettore CD-ROM 4X, 75 Mb liberi su HD.
Racc.: Pentium 200, 32 Mb RAM, Lettore CD-ROM 8X.

PC CD-ROM

Numero Verde 167-821177

www.leaderspa.it

MICROPROSE
www.microprose.com

HASBRO Interactive

LEADER
Qualità Interattiva

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Star Trek™: The Next Generation ™,® & © 1999 Paramount Pictures. All Rights Reserved. STAR TREK and Related Marks are trademarks of Paramount Pictures. MicroProse is an Authorised User. Computer Code and Manual © 1999 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved.

DELPI